no. 380
1990年 5/15
アミューズメント通信
MAY 15, 1990

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「国際花と緑の博覧会」のＡＭゾーン

「マジカルクロス」に日本初登場が９機種

共同企業体通じ約30社が運営参加、ナムコも遊園施設など

いずれもナムコ運営の遊園施設。人目を引くデザインの「ドルアーガの塔」（上）と「ギャラクシアン３」

「国際花と緑の博覧会」（略称＝花の万博、ＥＸＰＯ90）が大阪・鶴見緑地で四月一日開幕、「人間と自然との共生」をテーマに九月三十日までの百八十三日間の会期で盛大に繰り広げられている。

同博は日本万博、沖縄海洋博、つくば博に次いでわが国では四回目の国際博で、東洋では初の国際園芸博となる。

会場は市街地にあり、総面積百四十万平方㍍（甲子園球場の三十五倍）。「街」「山」「野原」の三つのエリアで構成され、「街のエリア」に遊園地「マジカルクロス」とパビリオン群を配置。

「マジカルクロス」は十万平方㍍の敷地に三十数種類の遊園施設が設置され、西欧の移動遊園地がモデルの〝キルメスゾーン〟とスリルライド中心の〝パークゾーン〟に大きく分けられている。

写真は上下とも「マジカルクロス」のようす。下はコースター「風神雷神」、そびえ立つ「フライングガーデン」、「フリッパー」などが設置されたゾーン

同園の運営は阪急電鉄、泉陽興業、京阪電鉄の三社によるジョイントベンチャー（ＪＶ）「運営事業共同企業体」だが、各施設はＪＶ三社とその関連会社、遊園施設メーカーなど約三十社が、一社または数社で独自のＪＶを構成し一施設の運営に当たるという独特の方式になっている。運営会社と担当機種は次のとおり（『』は日本初登場）。

阪急電鉄／ＫＣアミューズメント＝『クレージーダック』。泉陽興業＝『スペースシューティング』『ギャラクティカ』『コスモクルーザー』「スパークスキャン」「コーゲンファルト」「ツェッペリン」「フラワークロック」「レッドストーム」「ブレイクダンス」。泉陽／トーゴ＝『風神雷神』。明昌特殊産業＝「レインボー」「コンドル」。岡本製作所＝「エレクトリックレースウェイ」「ウェーブスインガー」。ナムコ＝『ドルアーガの塔』『ギャラクシアン３』「サイバーステーション」『ダウンタウン」。東急エージェンシー／ＫＣアミューズメント＝『フライングガーデン』。タップス＝「ルーピングスターシップ」。豊永産業＝『ステルスボンバー』。ＭＳＣ花博ＪＶ（ＪＲＥ、タスコ、朝日科学模型遊園などＪＡＰＥＡ会員約二十社で構成）＝「スイング＆スイング」「サーキット２０００」「メルヘンアドベンチャー」「コンボイ」「アニメのれるランド」。京阪琵琶湖観光＝「メリーゴーランド」「フリッパー」。京阪交通社＝「シーストームバーン」。太陽工業／大阪テント＝「セサミプレイス」。

うちナムコは同社初の二つの遊園施設を運営。いずれも同社ＴＶゲームをテーマとした世界初登場の施設。「ドルアーガの塔」は同名ＴＶゲームをモチーフに高さ二十㍍の塔をシンボルにした施設で、レール上を四人乗りの乗り物がゆっくり走行し、備え付けの光線銃で標的の魔物を狙うというシューティングを加味したダークライド。このゲームシステムをナムコ、ライドシステムをトーゴ、演出と装飾をアカツキ工芸、全体のプロデュースをエヌ・アンド・ティがそれぞれ担当。なおこれは富士急ハイランドの「ゾーラ」をもとにグレードアップしたもの。

「ギャラクシアン３」は同社が独自に開発したもの。二十八人が円形に座り（全体が揺動）、周囲の壁画全周に映し出される映像に向かい、次々と現れる敵機を備え付けのビーム砲で撃破していくという超大型の体感ＴＶゲーム施設と言える。

「マジカルクロス」以外にも、来場者の輸送用としての遊園施設がある。水路を進む「ウォーターライド」（三精輸送機製、ジャスコ運営）、ロープウェー「フラワーキャビン」（安全索道製、泉陽、明昌、電通など五社運営）。以上二機種は開幕直後に事故を起こしセンセーショナルに報道され続け、その安全管理のあり方が改めて問われている。後者は四月下旬に運転再開したが、前者はいまだ再開のめどがたっていない。

このほか「ＳＬ義経」（西日本旅客鉄道製作運営）、「パノラマライナー」（三菱重工業製、川鉄商事など三社運営）。またパビリオンでもダークライド方式により観覧させるものがあり、ＪＴ館とインナートリップ館のライドをトーゴ、電気館のものを三精輸送機がそれぞれ担当している。

同博全体の期間中入場者数は二千万人と予想され、開幕一カ月で約三百二十二万人が来場。最高四時間半待ちの行列ができるパビリオンもあり、主催者側では「ほぼ予想どおりのペース」としている。

市街地に囲まれた花の万博会場の全景

カラオケボックスの青少年立ち入り
兵庫はほぼ全面禁止に
青少年条例を改正、5月1日から施行

カラオケボックスは少年非行の温床になるとして、兵庫県では十八歳未満の者の立ち入り禁止を盛り込む青少年条例改正を行ない、五月一日から施行した。深夜での青少年入場を規制する府県の例はあるが、時刻に関係なく禁止するのは兵庫県が初めて。

兵庫県では「青少年愛護条例」の一部改正案を一月中旬にまとめ、二月の県議会に提出。可決された改正条例とこれに伴う施行規則を三月二十八日に公布、五月一日から施行した。

改正されたのは、「指定飲食店等の場所の立入禁止」（第十条）など数カ所に及ぶ。同条の「飲食店等」には風営法、旅館業法の適用を受ける営業以外で、「設備を設けて客に飲食をさせる営業」及び設備を設けて客に遊技又は遊興をさせる営業」が加えられた。うち①客室に鍵のかかる又は客室の内部の見通しを妨げる設備をしている、②客室に著しく性的感情を刺激する装置などを使用している、③営業者、管理者などが常時客を見守ることなく客に利用させている――のいずれかに該当すると県知事が認めた場合、その営業所を有害な「指定飲食営業等」として指定、青少年を立ち入らせてはならない（違反に対しては三万円以下の罰金または科料）とするもの。

以上のうち「客室の見通し」については、縦一・二メートル、横〇・二五メートル以上の窓などを設けることが必要、また「常時客を見守ることなく利用させる」については「青少年が非行を敢行しようとしたとき、それを直ちに制止できない営業形態」を審議基準とし、従業員の配置が少ない（受付一名のほか店員がカラオケ個室数の最低四割の人数分必要）など、判断基準を定めている。

兵庫県では四月現在、百三十四店（千八十五室）と、全国で最も多くカラオケボックスがあり、かねてよりその対策に迫られていた。今回の条例改正により、ほとんどのカラオケボックスが規制対象になる、と見られている。なお、同条例では保護者同伴でも立ち入り禁止、またビリヤード遊技場営業も該当すれば有害な「指定飲食営業等」になる、と規定している。

新風営法で意見交換
賭博遊技に不満
JAMMAマーケティング部会

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）は四月三日、東京・永田町のTBRビルで第八回会合を開き、新風営法による業界、市場への影響について意見交換など行なった。

「八号営業」を風俗営業に加えた新風営法の目的、「八号営業」に関する規定などについて日南香専務が概略を説明した後、出席者（十七名、二十二名）から意見が相次いだ。

賭博遊技の防止という法の目的に対しては、「新宿・歌舞伎町のポーカーハウスなどますます派手に営業しており、百万円までならば換金するという看板まである。しかも風営の許可をとっているとのことだ」、「銀行振込による換金もあると聞く。（スコアかクレジットかに関係なく）数字が出ると賭博に使えると考え、許可を与えるというのが間違いの原因だ」など新風営法の目的にほど遠い現実が指摘された。

風俗営業の許可は「本来はやってはいけない営業だが一定の条件を満たせば禁止が解除されるもの」という法的な位置づけについて、「腹立たしい」、「このまま我慢するのか」との意見があり、これに対し「規制があるのを歓迎する中小業者や許可を得て営業できる賭博業者が足を引っぱる」、との指摘もあった。

川楠部会長は、「風営法による規制から外れても大丈夫だという業界にならなくてはだめだろう」と締めくくった。このほかSCなど大型ロケでの管理の問題が最近注目されつつある、などの情報交換があった。

上の写真はマーケティング部会・第８回会合のようす

韓国ロッテワールド
屋外遊園を追加
「マジックアイランド」完成

韓国ソウル郊外の屋内遊園地「ロッテワールド・アドベンチャー」につながる屋外遊園地「ロッテワールド・マジックアイランド」が三月二十五日にオープンした。

「ロッテワールド」はソウル郊外に八八年以降ホテル、百貨店、スポーツ施設、文化施設など次々と建設してきた複合レジャー施設で、昨年七月二日に屋内遊園地「アドベンチャー」を完成させて注目された。

今回完成した屋外遊園地「マジックアイランド」は、隣接する石村湖の中央にあって「アドベンチャー」と接続しており、入園者は両方を行き来できる。「マジックアイランド」は「アドベンチャー」と同様テーマパークの形をとっており、西洋の城を模した「魔法の城」や人工の火山などを施している。これらを縫うようにモノレールやローラーコースター、汽車などが走るほか、イベントも用意されている。

敷地面積は「アドベンチャー」の三万七千平方メートルに比べ、一万九千平方メートルと小さいが、これらの組み合わせで一段と規模を大きくしている。

特許・実用新案出願公告・公開
（4月12日～25日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

四月十六日＝「ビデオタイプスロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、2-16154、59-208047。

四月十九日＝「遊戯装置」、㈱バンダイ（東京）、2-17188、61-272403。

実用新案出願公告

四月二十五日＝「テーブル型ビデオ遊戯器におけるブラウン管取付装置」、㈱タイトー（東京）、2-15516、61-105732。「遊戯用乗り物装置」、㈲アールアンドアール（東京）、2-15517、59-185729。「娯楽装置」、泉陽興業㈱（大阪）、2-15519、61-137064。

特許出願公開

四月十九日＝「ボール持上げ機構」、ウイリアムズ・エレクトロニクス・ゲームス社（米国）、2-107280、1-210527。「ゲームキャビネット」、同、2-107281、1-220162。

実用新案出願公開

四月十八日＝「ビームガンゲームのための迷路状遊戯施設」、伊藤良治（千葉）、2-53800、63-132478。

四月二十三日＝「軌道走行式遊戯乗物装置」、㈱トーゴ（東京）、2-55991、63-134157。

大阪府協、理事会
ショーは延期に
カードシステム自主規制も

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、OAO）では四月九日、大阪・梅田の東阪急ビルで第三十四回理事会を開き、夏に開催を予定していた「大阪AMショー」を延期することなど検討した。

「大阪AMショー」は峯久ショー委員長を中心に、OAO単独主催で六月三十日から二日間、インテックス大阪にて開催する予定で進めてきたが、梅原会長は「諸般の理由により今回は延期せざるを得ない」と説明、これを出席理事全員が了承した。延期の理由およびいつまで延期するのかについては、明らかでない。

なお同協会では会長とショー委員長の連名による「開催延期のお知らせとお詫び」の文書を、四月二十一日付で昨年の同ショー出展社らに送付した。同文書では「諸般の事情で開催延期の事態となり、これは私どもの努力不足」と説明している。

カードシステムについて、大阪府下ではこれまで認められなかったが、府警がこのほど認める考えを示したことから、同理事会では「過当競争を防止し、円滑な導入を図るため」に「カードシステム設置自主規制」案を作成、検討した。なおその細部については正副会長に一任するとしている。

同「自主規制」案では、カードシステムを導入しようとする会員は事前にOAO理事会の承認を得ること、理事会ではその店の営業実績や近くの店の意見などを勘案して、承認の可否を決めること――などが骨子となっている。

山本定男理事（㈱大阪サービスゲームス）の退社による辞任に伴い、後任理事に同社の松居慶真氏の就任が了承された。

㈱ナムコからOAOに、「花博」の同社運営ゲーム場内にゲーム機五十台を設置したらどうかという話があり、OAOではこれを㈱エス・エヌ・ケイと㈱カプコンに二十五台ずつ振替えて委託したとの報告がなされた。

新法人AOUの役員候補として、OAOから梅原会長と峯副会長の二名を推薦し、AOUへ届け出たとの報告があった。

警察庁の定期異動で
平野氏が補佐に
保安課理事官には殿川氏

警察庁は四月三日付で春の定期異動を実施、これに伴い保安部保安課でも次のとおり担当官の異動があった。

殿川一郎理事官（長崎県警警務部長）、平野薫美課長補佐（中部管区警察局）。

殿川氏は早大法卒、昭和五十三年に入庁、京都府警捜査二課長を経て六十三年から長崎県警警務部長、三十四歳。平野氏は日大法卒、五十三年に入庁、熊本県警を経て六十二年に中部管区警察局勤務、四十二歳。

なお前の理事官、佐藤正夫氏は埼玉県警警備部長に、また課長補佐だった野村南海雄氏は高知県警に戻り会計課長に、それぞれ転任した。

「ゲームボーイ」ソフトに
ナムコ参加発表
対戦型「ファミスタ」など

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、任天堂のハンドヘルド「ゲームボーイ」用ゲームソフト市場に参入することを四月十八日に発表した。

それによると、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）とは昨年末に契約しており、今年九月中旬にも第一弾として対戦型「ファミスタ」（仮称）が発売される。

同ソフトは同社ファミコン用ソフト「ファミリースタジアム」をもとにしたもので、ヒットが期待されている。「ゲームボーイ」用のナムコソフトは、年内にこのほか二タイトル予定されている。

これらはいずれも国内向けで、海外市場については白紙のままとのこと。

ナムコでは任天堂「ファミコン」、セガ社「メガドライブ」、日電HE「PCエンジン」など家庭用TVゲーム市場にソフトを供給するほか、任天堂「ゲームボーイ」、セガ社「ゲームギア」などのハンドヘルドにも対応、コンシューマー市場に積極的に取り組む方針だ。

テレビ東京系のテレビ番組で
成長するトーゴを紹介
山田社長、遊園施設の開発姿勢など語る

テレビ東京系の経済情報番組「快進撃カンパニー」の四月十一日放映分で、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）の業績などが紹介された。

同番組は毎水曜日午後十時半から三十分間、注目の企業などを紹介しているもので、日本経済新聞社編集委員の池田正義氏がキャスターとなって進めている。トーゴは「絶叫・世界一の高速コースター誕生秘話」と題して、よみうりランドの同社コースター「バンデッド」を中心に、浅草「花やしき」、同社の本社および工場などが紹介され、三代目となる現山田社長から、創業以来の同社の大まかな歩み、開発姿勢などの話を聞いている。

その中で山田社長は、父である創業者の貞一氏のモットー「いつの時代も人の心から楽しさを奪うことはできない」ということを基本に、「コースターはスリルだけでなく乗客の心に余裕を持たせることが必要で、若い女性に受けるものでなくてはならない。小型乗物は子どもが乗ってみたいと思っている実際にあるものを採用することが大事」と語っている。

また同社の売上高、経常利益の推移もグラフで表示。現在機械販売の売上げは全体の一九・六%、ロケ収入が五七・九%を占めている。池田キャスターは「TDL開園以後、遊園地のイメージが変化し、トーゴはその流れをとらえてここ五年間で急速な伸びを見せている」と結んでいる。

トーゴが紹介されたテレビ番組のタイトル画面

インタビューに応じるトーゴの山田數夫社長

90年から急速に伸びてきたトーゴの売上高の推移を示すグラフ

トーゴの経常利益の推移

JAPEAが制作した
安全管理の冊子
「セーフティダイジェスト」

全日本遊園施設協会（事務局東京、山田三郎会長、JAPEA）では、制作を進めてきた小冊子「セーフティダイジェスト」（遊戯施設の安全手帖）が完成、四月二十日に会員に配布するとともに、広く頒布する方針だ。

この小冊子は同協会の安全対策委員会（池田享一委員長・新明和エンジニアリング㈱）が編集、制作を担当してきたもので、遊園施設の所有者、運行管理者、運転者らが当然知っておかねばならない安全管理の手順をコンパクトにまとめている。

B5版、約四十頁で頒価五百円（会員の場合は三百円）。五冊単位で申し込みを求めている。

「ウルトラQ」公開記念

TVゲーム大会

松竹映像主催、セガ社協賛で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が初めて制作に参加した劇場用映画「ウルトラQザ・ムービー」（本紙第377号参照）の公開を記念したTVゲーム大会「ブロクシード・チャンピオン大会」の決勝が、同映画公開日の四月十四日、東京・新宿松竹、大阪・梅田松竹、福岡・博多松竹の三会場で開かれた。同大会は松竹映像宣伝部主催、セガ社の協賛により、参加無料で行なわれたもの。

東京では都内十六ヵ所のセガ社直営ゲーム場、新宿および丸の内松竹で参加希望者に整理券を配布し、七―八日に同松竹の二劇場のロビーで予選を実施。セガ社「ブロクシード」の対戦モードで三人連続して勝ち抜いた八十二名（参加者三百名）が決勝へ進出した。決勝では同機四台を使用し、総当たりトーナメント方式で競技。その結果、二十三歳の上村伴北氏が優勝し、賞品として「スペースワールド」招待（ペアで二泊三日）を獲得。二位と三位には「メガドライブ」本体とソフト一本、四位に電子手帳、以下十六位までに同映画のプロモーションビデオ、そして決勝進出者の中から抽選で一名にラッキー賞（スペースワールド招待）がそれぞれ贈られた。なお参加者全員に記念品が渡された。

「ブロクシード・チャンピオン大会」決勝（4月14日、東京会場）にて

大阪と福岡の二会場では予選なしで実施され、大阪六十名、福岡五十名が参加。両会場での優勝者には、東京会場と賞品が異なり「メガドライブ」本体とソフト一本が贈られた。

セガ社では「競技に使用するTVゲーム機はほかにも候補があったが、対戦モード付きのものということで『ブロクシード』になった。映画の公開日に決勝大会を開いたことで、映画のPR効果も上がったのではないか」としている。また松竹では「映画とゲームは共通する部分が多いが、これまでつながりがあまりなかった。その意味でこの試みは意義があった」としている。

新技術「トンネルビジョン」

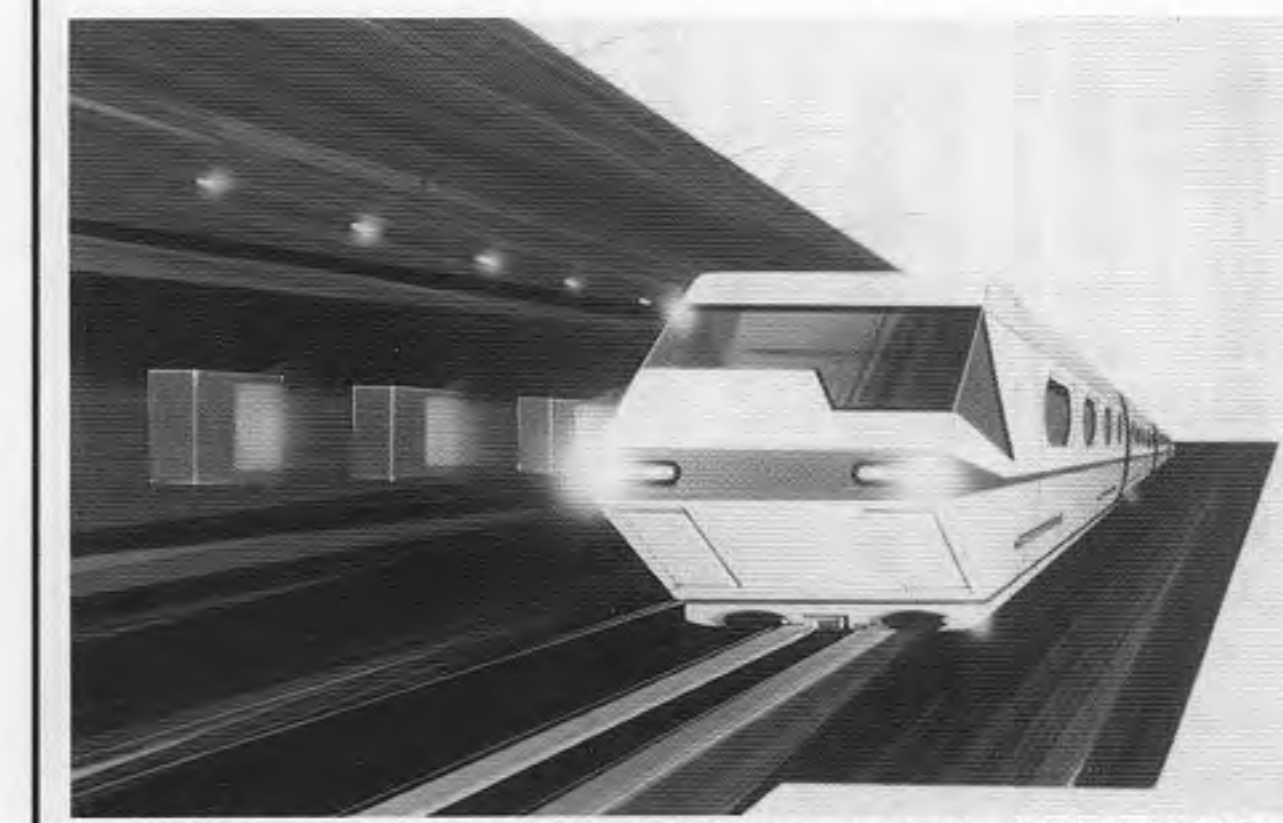
車窓に動く映像

電通プロックスなど開発

㈱電通プロックス（本社東京、笠原靖弘社長）と㈱浅羽製作所（本社東京、杉山正雄社長）はこのほど、トンネル内の映像システム「トンネルビジョン」を共同開発したと発表した。

これは縦にスリットの入ったボックスをトンネルの壁に等間隔に並べ、列車内の乗客がこれらボックス内の絵（一コマぶんの映像）を連続して見ることにより、これまで利用価値のなかったトンネルを動く映像の場にしようというもの。列車が走るトンネルのほか、高速道路や遊園地でも利用できる。

「トンネルビジョン」の実験例では、高さ五十センチ、幅四十五センチ、奥行二十センチのボックスを十三・八センチ間隔で百八十個並べて設置し、列車が時速六十キロで走ると列車内から毎秒十二コマの動画が十五秒楽しめる――となっている。動力は必要ないが、ボックス内の絵を照らすため一個当たり七十ワットの電力が必要。

電通プロックスは万博などでの映像パビリオンで実績を持っており、新しい映像メディアの開発に挑戦している。

「トンネルビジョン」が壁面に設置されたイラスト（上）と列車内から映像を見ているようすの想定ビデオ

『パックランドでつかまえて』発行

田尻智著、JICC出版から

今年で二十五歳になるTVゲーム機ファンの田尻智氏が、「スペースインベーダー」（七八年）で夢中になっていた中学生のころから大人になるまでの〝ゲーム少年〟として関わってきたTVゲームとの思いを自伝風にまとめたエッセイ集「パックランドでつかまえて」（JICC出版局、定価九百円）がこのほど発行された。

これは隔週刊「ファミコン必勝本」に連載されていたものをまとめた本で、「ゲーム少年だったころの自分」の思いを素直に述べていて、一気に読める「テレビゲームの青春物語」になっている。

楽しんだり、悲しんだり、驚いたり、がっかりしたりしながらも、筆者は考え、成長していく。ゲームセンターに行くことが禁じられているにもかかわらず、やはり足を運ぶのは「ゲームが愛される時代の予感」を感じとっていたから、と言う筆者の輝きは信じてもいいと思われるほど。

旧「ビッグクラブ」の

日本ソフト販売に

東京地裁が破産宣告

信用調査機関の調べによると、日本ソフト販売㈱（東京都杉並区、飯田英子代表）が二回不渡りを出して三月二十日に銀行取引停止処分を受け、さらに四月十九日に東京地裁から破産宣告を受けた。負債は五億円。

同社は昭和六十一年創業、六十二年に㈱ビッグクラブとして設立、昨年六月に社名変更した家庭用ゲームソフトの販売会社。急激に売上げを伸ばしたが、逆に運転資金に窮することになり、今年二月に経営危機が表面化するとともに社長が飯田英子氏から斉藤栄喜氏に交代するなど、めまぐるしい展開となった。債権者はゲームソフトのメーカー、問屋など二十七社。

コナミ工業、2月期 売上高は45%増
NESソフトと業務用伸び

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）はこのほど二月末決算を明らかにしたが、それによると売上高三百七十七億七千四百万円（前年比四五・〇%増）、経常利益八十九億八千五百万円（六七・七%増）、当期利益四十六億六千七百万円（七七・八%増）で大幅な増収増益となった。

部門別売上高では、業務用が四十二億七千八百万円（全体の一一・三%）、家庭用が三百二十六億六千八百万円（八六・五%）、その他八億二千八百万円（二・二%）で、家庭用が占める比率が高い。家庭用のうちファミコン用は四十五億五千三百万円（八・〇%）、海外NES用は二百四十億九千三百万円（六三・八%）でNES用ソフトのヒットが相次いだことを示している。業務用では三十二億九千万円（八・七%）を輸出しており、国内は九億八千八百万円（二・六%）にとどまった。なお同社の輸出比率は八〇・〇%と高いのが特徴。

同社では五月二十四日の定時株主総会を経て次の役員異動を行なうことになった。▽退任（取締役経理部長）藤本昭二氏、同（同・開発二部長）山口次雄氏。

なお五月二十五日付で経理部が、経理部と財務部に分割される。経理部長（同次長）近藤一司氏、財務部長（経理部次長）豊開壮吉氏。近藤氏は昭和二十二年六月生まれ、五十八年十二月に入社、六十三年二月から経理部次長。豊開壮吉氏は昭和十四年十月生まれ、五十四年四月に入社、六十二年九月から経理部次長。

ナムコが機構改革 生産管理部新設
開発生産担当で一元化

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は四月十六日の取締役会を経て、同日付の機構改革および役員異動を実施した。機構改革では製品開発と生産部門を一元化するとともに、生産管理部を新設、商品部は業務用他社製品の扱いにとどめることなどを内容にしたもの。

開発生産担当代理（開発担当代理）取締役開発部長＝中村繁一氏。取締役生産管理部長（同・商品担当付部長）＝木下次男氏。

開発生産担当は開発一部、開発二部、開発技術部、生産管理部を担当。

花博参加機に 新入社員研修
62人を対象に

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、今年度の新入社員研修を花博会場内の同社運営遊園施設で半年間実施している。同社は昭和六十二年から人材教育に重点を置き、毎年一週間の合宿と二週間のゲームセンター実習を実施しているが、今回は国際博参加を機に一般のロケーションでは体験できないさまざまな業務を体験させ、仕事に生かすことを狙いにしたもの。

対象となるのは四月二日に入社した社員のうち大卒六十二名。約三十名ずつの二組に分けて、三カ月後に入れ替える。研修地は「国際花と緑の博覧会」（花博）のアミューズメントゾーン「マジカルクロス」にある同社運営の遊園施設「ギャラクシアン3」、「ドルアーガの塔」、「ダウンタウン」など。

同社では大型遊園施設の開発、製造、運営などの分野に進出しており、その取り組み姿勢を新入社員に肌で感じさせたいと考えている。このため会場近くのワンルームマンションを借り上げ、新入社員は期間中そこから会場に通勤している。

ゲーム音楽CD
「SCI」と「エアバスター」

㈱タイトーの業務用TVゲーム機「SCI」と㈱金子製作所の同「エアバスター」のそれぞれゲーム音楽CDが、ポニーキャニオンからサイトロンレーベルの〝GSM1500シリーズ〟として四月二十一日同時発売となった。

「SCI」の音楽は元ゴダイゴの浅野孝巳氏が担当し、ストーリー性のはっきりした曲の流れになっている。また同ゲーム機で出される音声を、同機海外バージョンのものも含め収録している。

「エアバスター」は金子製作所開発TVゲーム音楽では初のCD化で、オリジナルとその作曲者によるアレンジバージョンを収録。いずれもCDのみで千五百円（税込）。

「エア・バスター／カネコ」　「SCI／タイトー」

論潮 のどかな眺望

花博の「フライングガーデン」に乗ってみて思ったことだが、ゆったりと眺望を楽しむには忙しすぎるし、地上約四十メートルからの眺めもせせこましい。期待が大きいと失望も大きいことを思い知らされたわけで、逆に言えばなんの期待も抱いていない人にとっては驚くべき遊園施設として深い印象を与えることになるのだろう。世の中はたいていそのようなものだ。

この遊園施設はスイスのインタミン社製「フライングアイランド」で、米国フロリダのサイプレスガーデンと、オランダのエフテリング自然公園にある。日本では「花博」に合わせて、アイランド（島）をガーデン（庭）と読み替えたことになる。そのサイプレスガーデンの「フライングアイランド」に乗ったことがある人は、日本人ではごくわずかしかいないと思われるが、幸いなことに筆者は乗ったことがある。

花博と比べるとサイプレスガーデンはどのようなところか、について言えば言うほど花博は見すぼらしくなる。温暖でのどかなフロリダの田舎町のはずれに、花と緑にあふれるゆったりとした遊園地があり、美しく整備されている。訪れた時期が、人出の多いころではなかったこともあり、のどかさを思う存分味わうことができた。「フライングアイランド」に乗るのに、行列を作って待つ必要もなく、いちいち利用料を支払う必要もない（入園料に含まれている）。

地上四十メートルから見る眺望は、三百六十度すべて緑に彩られた美しい景色であり、まさに〝緑の地平線〟を目にすることができる。柔かい日ざし、さわやかでそよぐ風をゆっくりと味わうことができる。

乗ってから降りるまでのタイムは四分間だが、もちろん繰り返して乗ることができる。ところが花博の「フライングガーデン」も同じ〝四分間〟だった。同じ〝四分間〟がどうしてこう違うのかは、運営するソフト、環境がまるで違うからだろう。この違いは大きく、嘆いても仕方がない。

事務所移転

斗夢エンタープライズ＝山形県天童市交り江五丁目一の十七、☎（〇二三六）五四－八〇一五、佐藤彰社長。

広島県アミューズメントオペレーター協会＝広島市中区宝町八の一、㈱ヒカリエンタープライゼス内、☎（〇八二）二四一－八五五五。

高知県アミューズメントオペレーター協会＝高知市百石町二の二十八の三十八、㈲サンライト機工内、☎（〇八八八）三二－一二九九。

㈱ナムコ・山口事務所＝山口県吉敷郡小郡町黄金町十三番十二の一、☎（〇八三九七）二－八八九〇、小林正佳所長。

風俗営業法改正とゲームセンター

小山祥之

アマチュアプレイヤーとして本紙にこれまで寄稿してきた小山祥之氏が、今年三月に大学を卒業した。その卒業論文がこの「風俗営業法改正とゲームセンター」(中京大学法学部法律学科四年、小山祥之、山岸ゼミ)である。ちなみに山岸ゼミは行政法専門講座。

小山氏はこの卒論を公表することで、「八号営業」での大きな矛盾を含む風営法について、業界内でさまざまな意見交換や討論ができればさいわいだ、との考えを示している。

風営法から生じる問題点は多いが、それに対し正面から論じるものは少なく、警察行政に関するテーマにつきものの難しさを感じるわけだが、小山氏の卒論は正面から取り組もうとする意欲をよく表していると言える。《編集部》

一、はじめに

昭和六十年二月に施行された、風俗営業等の取締りに関する法律、いわゆる風営法は、新たにゲームセンター等を対象として盛り込まれた内容の法律となった。

これを切っ掛けにゲームセンターの経営やそれを取り巻く業界、そして日本の文化までもが、法の障壁によって発展を妨げられているという現実を放置すべきではないと思い、風俗営業法についてより深く、またゲーム機業界の動向についても研究を重ねた。

この論文では、五十九年の風俗営業法の改正前後のゲームセンターに焦点を置き、法改正の経緯、風俗営業法の本来の目的とゲーム場、規制等についての様々な問題点を細かく述べていきたいと思う。

こういった研究を始める切っ掛けとなったのは私自身、大のテレビゲームファンであり、しばしばゲームセンターにも足を運んでいたことに始まり、実際にゲーム場の管理や、ゲーム機業界にたずさわる多くの人々と直接触れる機会を持ったからである。

単にゲームと言えば軽く見られがちだが、最近のゲーム機はコンピュータグラフィックや数々のハイテク技術を集めた高度な物も登場し、一種の芸術作品としても評価されつつある。それほどすばらしいものなのだ。そしてその面白さについては、ファミコンなどに代表される家庭用テレビゲーム機によってすでに実証されているといっても過言ではない。

そして、そのテレビゲーム機のさらに高等機種が並べられたのが、現在のゲームセンターなのである。

ゲームセンターと言えば、かつて不良のたまり場であるとか、不健全の巣窟であると言われた時代もあったが、現在のゲームセンターは完全にイメージを変えた。確かに一部でかつての状況に近い店舗も存在するが、現在のゲームセンターのほとんどが、ひとつのアミューズメント空間として人々の憩いの場となっている。

これらは、最近のゲームセンターに立ち入ったことのある人ならお分かりであろう。つまり今、娯楽としての大衆性要素も持ち、かつての不健全なイメージを持たれがちであった「ゲームセンター」とはまったく異なる空間となりつつある。

しかし依然として、ゲームセンターは不良のたまり場だといった、二十年ぐらい前のイメージでそれをとらえている者も多い。その偏見の多くは、マスコミによるものかも知れない。

ドラマなど、いわゆる作りものの話の上では、例えば不良のたまり場のように表現されたり、刑事ドラマで少年犯罪者の捜索シーンと言えば、まずゲームセンターと言うのが定番になっていた。そしてニュースにしても、犯罪に何も関係ないところを、「この少年たちは五年前にゲームセンターで知り合い、そこから事件につながった」とか、「テレビゲームを地で演じるために四人の仲間を集めて犯行に臨んだ」など、まったく根拠もないまま、偏見を土台にした不条理なこじつけが、今もなお続けられているのだ。

なぜそんな報道が行なわれるか。それは現在のマスコミの表現力の貧困さゆえであろう。

きちんとした報道や現状把握もできず、あくまで何十年前から受け継がれてきたかも知らない「型にはまった表現」しか持ち合わせていないから、時には時代遅れな、そして現実とはまったく違った「作り話」が、さぞ現実であるかのように表現されてしまうのであろう。

それを見ている視聴者層、強いて挙げれば現実のゲームセンターを知らない視聴者層は、そのような虚実の報道に感化(洗脳と言う表現の方が適当かもしれない)され、ゲームセンターは悪い所だと思い込み、例えば子供に「だからこんな危ない所へ行っちゃいけませんよ」と言うかも知れない。

ゲームセンターがいくら健全化の努力をしても、世間にはそういった偏見が根強く残っている。言い換えれば、ゲームセンターについて、あまり縁のない人たちはその程度の認識しか持っていないのだ。

当然、実際に風俗営業法の審議に係わった議員の大半が、こういった作り話しか知らない人間であった事も、この法改正に大きな影響を及ぼすことになる。

ゲーム機賭博が問題化していた当時、法律に規定のない賭博機業者に対し、どうにかして規制を行なう必要があった。その対策としてゲーム機の規制を、そして「どうせ一般のゲームセンター商売も、ろくな業種ではないし規制対象に盛り込もう」という考えからか、明らかに区別可能な一般テレビゲーム機と賭博機を「区別するのが困難である」との理由を押し通し、ゲーム機業界の反論の余地も与えられないまま、短期間の間に可決されてしまったのだ。

「画面上に数値として勝負の結果が表示される物はすべて賭博に利用される恐れあり」。この現実離れした拡大解釈からすると、子供たちが楽しく遊んでいるファミコンなどのテレビゲームもすべて「賭博に利用できる」ゲームであるという解釈が成り立つのである。現実と世間認識のギャップは、時折狂気じみた法律を生み出してしまうこともある。その典型的な例が、今回五十九年改正、六十年施行となった改正風俗営業法であると言えるだろう。

この法律の規制、見解は、どこを取っても「どうしてこんな理不尽な解釈ができるのか」と首をひねるものばかりである。

それほど奇っ怪で不条理な法であるにもかかわらず、今なお風俗営業法はゲーム機を規制し続けているのだ。

二、法改正の経緯と問題点

昭和六十年二月十三日、風俗営業等取締法は、新たにゲームセンターなどの風俗営業関連営業にまで対象が拡げられ、名称も「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」(風営適正化法)と変えられて施行された。

同法は、旧法では十四条であった法律を、五一条もの複雑な規定を折り込んだ上に、細部については大半を政令や規制に委任するという、まさに行政機関まかせの、いい加減で複雑怪奇な法律と言えよう。

風俗営業取締法は、昭和二十三年七月十日に公布され、同年九月一日に施行、昭和五十九年の改正(八月七日公布、翌六十年二月十三日施行)までに十二回の小さな改正が行なわれている。

さて、この法律の目的だが、第一条に規定されており、「善良の風俗と正常な風俗環境を保持し、及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため、風俗営業及び風俗関連営業などについて、営業時間、営業区域などを制限し、及び年少者をこれらの営業所に立ち入らせることなどを規制するとともに、風俗営業の健全化に資するため、その業務の適正化を促進するなどの措置を講ずることを目的とする。」と規定している。

今回の改正により、新たに規制対象に含まれたゲームセンターとその関連業界は、かなり大きな打撃と影響を受けたと聞いている。

そこで、風俗営業法改正に伴うゲームセンターとその業界への影響と、現在までの対応など、様々な問題点について検証してみようと思う。

対象業種については、同法第二条第一項に規定されている。

(第二条第一項抜粋)

この法律において「風俗営業」とは、次の各号のいずれかに該当する営業をいう。

一　キャバレーその他設備を設けて客にダンスをさせ、かつ、客の接待をして客に飲食をさせる営業

二　待合、料理店、カフェーその他設備を設けて客の接待をして客に遊興又は飲食をさせる営業(前号に該当する営業を除く。)

三　ナイトクラブその他設備を設けて客にダンスをさせ、かつ、客に飲食をさせる営業(第一号に該当する営業を除く。)

四　ダンスホールその他設備を設けて客にダンスをさせる営業(第一号又は前号に該当する営業を除く。)

五　喫茶店、バーその他設備を設けて客に飲食をさせる営業で、国家公安委員会規則で定めるところにより計った客席における照度を十ルクス以下として営むもの(第一号から第三号までに掲げる営業として営むものを除く。)

六　喫茶店、バーその他設備を設けて客に飲食をさせる営業で、他から見通すことが困難であり、かつ、その広さが五平方メートル以下である客席を設けて営むもの

七　まあじゃん屋、ぱちんこ屋その他設備を設けて客に射幸心をそそるおそれのある遊技をさせる営業

八　スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの(国家公安委員会規則で定めるものに限る。)を備える店舗その他これに類する区画された施設(旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。)において当該遊技設備により客に遊技をさせる営業(前号に該当する営業を除く。)

――このような営業が風俗営業の対象とされている。

今回研究対象としたゲームセンターは、今回の改正で新たに対象として加えられたわけだが、このゲームセンターは同法第二条第一項の分類において第八号にあてはまる。

条文をみても分かるように、特にこの八号の規定は難解で、国家公安委員会などの下部法令によってどうにでも解釈できる、言ってみれば行政側にとって実に好都合な規定がされているのである。

また、同項で一般に対象とされるゲームセンターと言う営業は、本来的に客層の中心が少年であり、前七号の、基本的に大人を対象とした物とは根本的に異なる。そもそもそのようなまったく異種の営業を、風俗営業法と言う同じ法律によって規制するということ自体、すでに大きな疑問があると言わざるを得ない。

それでは、なぜこの法律にゲームセンターが対象として加えられることになったのかについてだが、これには様々な理由があるらしい。

その中でも、この法律にゲームセンターが加えられることになった最大の理由は、テレビゲーム賭博である。この法律改正については、国会においてもとばくゲーム機そのものが取りざたされ、その問題性が問われることになったわけだ。

当時、喫茶店などに置かれたテレビゲーム機による、いわゆるゲーム機賭博が相次ぎ、経営者はもちろん、客として賭博を行なっていた会社員、少年、そして警察官までもが摘発される社会的大問題となった。

この事から、賭博に利用されるようなゲーム機を設置している業者を、すべて風俗営業法という網で縛ってしまおうというのが、今回改正の八号営業規定導入の発端であると言われている。

この原因となった賭博事件の大半は、麻雀やポーカー式、ルーレット式のテレビゲームによることは事実だが、その発生場所の大半はゲーム喫茶と呼ばれる喫茶店であり、実際にゲームセンターで行なわれて摘発された事例はまれである。

それにもかかわらず、ゲーム機全体が規制されることになった今回の改正は、問題の取り違えという感もあるのだ。

今回の改正は昭和五十九年四月二十四日の閣議決定を経て同日のうちに国会に提出、衆議院地方行政委員会の修正を経て、同年七月六日衆議院本会議で可決、八月七日に参議院でも可決、翌日成立に到った。こうしたスピード可決に対して、ゲームセンター関係業界は正に「寝耳に水」であり、有効な抵抗手段を考える時間すらないまま、法の支配を受けることになった。

当時、ゲームセンターに係わる団体は、ゲーム機製造会社が組織するJAMMA(日本アミューズメントマシン工業協会……現在は社団法人化)と、ゲームセンター管理者の全国組織NAO(日本アミューズメントオペレーター協会)が存在した。当初法改正に反対の立場を取っていた両団体だが、途中でNAOは譲歩、最後までJAMMAは反対の姿勢を取り続けたものの、結局ほとんど業界の要求は受け入れられなかった。

風俗営業にゲームセンターが加えられた、と言うのは、客観的に見ればそのとおりなのだが、実際にはゲームセンターそのものが対象となったわけではなく、この法律は八号営業についての規定をみてもわかるように、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるものにより客に遊技させる営業」である。八号営業はゲームセンターについての規定と思われがちだが、これのどこがゲームセンターの規定なのか、と考えてしまうだろう。そもそもこの八号営業とは本来「ゲームセンター」を規制するものではなく「賭博に使われやすい遊戯機の設置店」についての規定なのである。

しかし現実には、この法の超拡大解釈によってゲームセンターのほとんどが八号営業店であると決められている。

この法律における対象テレビゲーム機の基準は、国家公安委員会規則によって定められているが、この基準こそが、この法律をおかしくしている諸悪の根源であると言っても過言ではない。

ゲームセンターのテレビゲーム機は、明らかに「遊び」というその本来の目的の為だけに利用されている。それならばゲーム機のほとんどは対象外であり、この風俗営業法がそのままの効力を保ったとしてもゲームセンターのほとんどは法の対象外として、今までのように営業を行なってもなんら問題はないはずである。

しかし、現実にはゲームセンターに置かれているテレビゲーム機のほとんどが「賭博に利用されかねない」と決めつけられているのだ。

国家公安委員会規則の示した基準は以下の通りである。(風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則第三条抜粋)

法第二条第一項第八号国家公安委員会規則で定める遊技設備は、次に掲げるとおりとする。

一　スロットマシンその他遊技の結果がメダルその他これに類する物の数量により表示される構造を有する遊技設備

二　テレビゲーム機(勝敗を争うことを目的とする遊技をさせる機能を有するもの又は遊技の結果が数字、文字その他の記号によりブラウン管上に表示される機能を有するものに限るものとし、射幸心をそそる恐れがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。)

三　フリッパーゲーム機

四　前三号に掲げるもののほか、遊技の結果が数字、文字その他の記号又は物品により表示される遊技の用に供する遊技設備(人の身体の力を表示する遊技の用に供するものその他射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。)

五　ルーレット台、トランプ及びトランプ台その他ルーレット遊技又はトランプ遊技に類する遊技の用に供する遊技設備

――以上のように規定され、ドライブゲーム、占い、もぐら叩きなど、ほんの一部を除く大半のゲーム機が、この対象となるという解釈がなされている。まさに一方的な法の押し付けと、常識はずれの拡大解釈であると言えるだろう。

当然、ゲーム機業界がそれをすんなり認めたわけではない。認めるも何も、納得のいかない非常識な理論でねじふせられ、現在も押さえ続けられていると言うのが現状なのである。

業界側も、賭博機と一般のテレビゲーム機の違いを何度も説明し、最後は国会の場にまでもゲーム基板(テレビゲーム機の中に内蔵されるプログラム集積部品)を持ち込んで説明を続けた。

しかし結局、この場では、一般のテレビゲーム機も賭博に利用できると判断され、その後も「得点等によって勝負の結果が画面上に表示されるものはすべて対象」というような解釈がなされている。

当然、納得している者は一人もいないだろう。法律であるから仕方なく従っている。それが現実であると言っておきたい。

そして、これが実に一方的な判断であることは明白であろう。現実にゲームセンターにあるゲーム機が賭博目的に利用されないことは専門家でなくとも、極端に言えば小学生にも分かるようなことである。

もっと分かりやすく言えば、この法律は、家庭で子供から大人までが普通に楽しんでいるファミコンのゲームカセットを、そのまま何の手も加えずゲームセンターのをゲーム機に組み込んで設置しただけで、それが立派?な「賭博に利用される恐れがあり、青少年の健全な育成を害する対象機」と解釈できてしまうのである。

テレビゲームに得点が表示されるのは常識であり、それが即賭博につながるものではないことは、いくらゲームセンターに足を運んだことのない国会議員にも容易に分かるはずのものである。

それではなぜこんな法律になってしまったのか、という答は、簡単に導き出せる。

それはまさに、今日白日のもとにさらされてきた、日本の腐敗し切った政治構造のたまものである。

何らかの事件が発生してから、それが切っ掛けで法の見直しを検討しはじめるというのは何も珍しい話ではない。それがとんでもない見当違いであっても、取り合えず臭い物に蓋をしてしまえばあとは知らんというのが日本の法改正の常道となりつつあることだ。

例えば先日の幼女連続殺人事件を機に、明確な因果関係も実証されてないホラービデオや漫画雑誌に規制を掛けようとした機運と同様のものであろう。

そして日本の政治が金で動いているという、悲しいかな紛れもない事実である。

早い話が、政界に多額の献金をして法律上の規制が緩められた業界もあれば、力も金もないテレビゲーム機業界には、何十回という陳情にもかかわらず、厳しい足かせがはめられてしまったということである。

また、テレビゲームを理解し、法で規制することをやめるように訴える議員がいても、結局は数の力で押し切られてしまうわけである

大いに矛盾していると言わざるを得なくても、一度法として決まった以上は従わなくてはならないのが法律なのである。

「悪法も法なり」

それが現実である。

風俗営業法の対象となったことで、ゲームセンターが受けることになった規制は数多く、第一に許可を取らなければ開設できなくなったことをはじめ、許可に付随する様々な制限や、深夜(通常午前零時から日の出まで)の営業禁止、営業規制区域の設定、未成年者の入場時間制限など、様々である。

そして、対象機種の規定に限らず、今回の改正では、その多くを下部の法令や条例に依存する形が採られている。

改正前の風営法も、条例等への依存は高かったが、今回は更に細かく、かつ厳格に規定されることになった。ましてや、以前対象外であったゲーム場の負担は多大なものとなることは、言うまでもないだろう。

風営法の営業には、まず各都道府県公安委員会の許可が必要になる。以前は許可の必要のなかったゲームセンターの営業許可申請は、とても繁雑なものとなった。

許可基準としては、まず営業者について規定し、四条一項に人的欠格事由について規定している。これは九項目にわたり、禁治産者を始めとし過去の処分歴等についての規定が大方である。

次に物的欠格事由だが、ここでは営業所(店舗)について規定し、見通しを妨げる設備設置の禁止、風俗環境を害する装飾の禁止、出入口の施錠、店内の明るさ、騒音振動や装置についてなど非常に細かく規定され、もちろん一項目でも該当すれば許可されない。

次に営業所の設置場所

制限だが、政令や都道府県条例において規定され、学校近辺や住宅地の営業を禁止している。

この学校近辺の営業については更に厳格になり、百メートル以内ではたとえその学校の同意が得られても、原則として営業所の開設はできない（但し、すでに営業している営業所については、特例として既得権が認められており、その後も営業できることになった、しかし何らかの理由で一度その権利が失われると既得権は消滅し、その場所では二度と営業することができなくなる）。

許可の手続きは様々な書類が必要で、個人の場合十枚以上の書類提出が必要になる。特に営業所の平面図については、厳密に計測し機械の配置を明確にするなど、これだけでもたいへんな作業になった。

許可後も、許可証の掲示、相続、構造設備の変更などが規定され、特に機械の入れ替えの激しいゲーム場については、配置換えの際設備変更に当たるかなど、まだまだ判断基準が微妙なものが多い。

当然のことながら、罰則についても細かく規定されており、多くのゲーム場経営者を悩ませたものである。

このような規定を盛り込み昭和六十年二月十三日に施行された風俗営業法により、申請の繁雑さや規定に抵触するなどで、多くのゲーム場が永遠に店を閉めることになった。

また、ゲーム機を設置した二十四時間自動販売機コーナー（コインスナック）も、風営法の深夜営業禁止事項に触れ、その「24」の灯は消えた。

毎晩、大きな賑わいを見せた東京新宿の一大風俗地帯、歌舞伎町にも街始まって以来の静寂の夜が訪れた。前夜のような、多くの人々の姿も、明るいネオンサインの光もなかった。そしてゲームセンターも例外でなく、ただ静寂が続くだけであった。

奇しくもこの日、風営法改正派の前に屈したゲームセンター運営者の協会、NAOの主催する最後のイベント、「NAOアミューズメントエキスポ」が同じ東京新宿で開催された。

このイベントは、新作ゲーム機の展示会であり、風営法公布のずっと以前からこの日に開催することが決まっていた。これまた何と皮肉なこととなのであろうか。

そしてその主催団体NAOは、風営法審議における様々な妥協をその会員らから言及され、同年夏に解散への道をたどることになる。

巡り合わせは誠に不思議なもの、風俗営業法の前に屈した業界団体の「最後の晩餐」のスケジュールが、「二月十三日、新宿開催」と組まれていたことを、誰が予測しえたであろうか……。

そしてゲーム場の設営に関しての判断は、これまた皮肉なことにテレビゲーム賭博事件を起こし、社会的問題に発展させる切っ掛けとなった「警察官」の手にゆだねられることになったのである。

今や日本の若者たちにとって、切っても切れぬほどの代表的な娯楽として成長したテレビゲーム機が、所変われば賭博機と同等であるといった酷い誤認下にある。

そして、風俗営業法という網がかぶされ、ゲームセンターは許可営業性業種と定められてしまった。

それまで、比較的自由に開設することができたゲーム場も、風俗営業許可を受けなければ開設が許されないということだ。

行政においてこれがどれほど重要な意味合いを持つか、それは「許可」が原則的禁止を前提とした限定的解除であることから、つまり、「ゲームセンターの設置は法律で禁止します、ただし、許可を受ければ特別に許しますよ」と言うことなのである。

このことは、現在の日本文化を代表する子供の娯楽である「テレビゲーム」が、仮にとはいえ法律で禁止とされていると言うことであり、我国の文化と法律の間にとってつもなく大きな矛盾点を作り出した、ということでもある。

なぜテレビゲーム機やゲーム場がこれほど厳しい規制下に置かれなければならぬ必要があるのか、それが現在に残された最大の問題点であり、最大の疑問である。

三、遊びと風営法それぞれの形成過程

①　風俗営業法の形成

今回改正された風俗営業法は、昭和二十三年に「風俗営業取締法」として制定されたものである。

同法は戦前の旧憲法下では警視庁令や府県令等で広範に風俗に関する営業の規制として定められていたが、昭和二十二年、新憲法制定と共に旧庁令等が失効したのを受けて新たに制定された法律である。

風俗営業法の当初の目的は、売淫と賭博による犯罪を未然に防止するため、このような犯罪の温床となりやすい営業を規制するものであった。

施行当時の規制対象は、「待合・料理店・カフェー等」「キャバレー・ダンスホール等」「玉突き場・麻雀屋等」の3種類に限られていたが、戦後国内が復興するにつれて様々な風俗的営業が増加し、それに呼応するがごとく規制対象を拡大していった。

三十四、三十九年の改正においては、問題化する青少年の非行防止に重点を置き改正。そのような経過を経て、風営法は徐々にその姿を変えていった。

次々と出現する新種の営業を対象に取り込み、風営法はどんどん膨張していったのである。中にはビリヤード等のように、対象から外されたものもあるが、五十九年の大改正まではほとんど対象業種の拡大のみが主な改正点であったと言えるだろう。

②　遊びの形成

人間は、ずっと昔から、生活の中で何らかの「遊び」を見いだしてきた。その原点は、今の生活の三大要素「衣・食・住」が形成されるよりずっと先だったかも知れない。

長い歴史の中で、伝えられ形を変えていった「遊び」は、いつも我々の生活のすぐそばにあった。

そして、誰もがその面白さを知っていたはずだ。

子供の遊びとして有名なものには「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」などがある。そういったものをはじめ、すべての遊びにはルールがあり、そして誰もが楽しんできた。

なにげなく思い付かれた楽しいこと、例えば運動すること、らくがきすること、それらすべてが遊び（AMUSE）に始まり、さらにルールが加わることにより形式化し、スポーツ、芸術、といったものに発展したと言われる。我々が触れられるほとんどの分野は、すべて遊びに源を発していると言う。

そういった意味で、遊びと人類は切っても切れない縁なのである。

日本人は、戦後の高度成長期を乗り越え、働くことに誇りを持っていた。勤勉こそ美学であるとさえ言われた。その急速な発展の中で、流されながらも、人はそれぞれ小さな「遊び」を見出してきたはずだ。

産業の発展は、遊びにも大きな変革を与えた。それを一番敏感にとらえたのが、子供たちではないだろうか？

「子供は風の子」と言う言葉は、すでに死語と化そうとしている。それは、昔の子供たちの遊び場であった広場や空き地が、国土の急速な開発によって奪われたからである。

遊び場を奪われた子供たちは、別の遊び場を探すことになる。そして、たどりついた遊び場のひとつが、「テレビゲーム」である。

空き地を奪われ、屋外を追われた子供たちがたどり着いたのは、作り出された空想の空間、「テレビゲーム」なのである。

「テレビゲーム」の必要性については、数々の意見があるだろうが、ただ言えることは今の日本経済と異常なファミコンブームによって、少なくともテレビゲームそのものが存在することに意義があることは十分実証済みであるということだ。

また、ゲームセンターという経営形態にしても、遊びの空間を提供し、ルールを提供し遊びそのものを売るサービス業として、非常に効率的な遊び場の提供者であると言えるのではないだろうか。

「テレビゲーム」。それは、まさしく典型的な現代日本文化である。日本の成長した経済と、現代の子供の遊びの象徴である。

子供の代表的な遊びであるテレビゲームにまったく同じものを「青少年の健全な育成に障害を及ぼすもの」として規制する改正風俗営業法をこのまま放置することが、日本文化の、そして国民の正常な成長を妨げる障壁となるのは明白であろう。

すなわち、風俗営業法が何たるかを再検討し、風俗営業法の再改正により一日も早くテレビゲーム機を対象から外すことが必要なのである。

③　日本における法形成の問題点

今までの研究の中で、風俗営業法とゲームセンターが無理なこじつけによるものだということが導き出された。

前述した数々の問題点の根底には、日本における法律形成方法そのものに問題点が存在するのではないだろうか。

一つの問題が起これば、新たに法律を作るのではなく、従来の法律のどれかに当てはめてみる、当てはまらなければ少し手直しをする。こういった経過を経て、すべての法律はつぎはぎだらけの物になっていく。すべての法律は、法体系どころか境界線も曖昧なまま存在している。

風俗営業法もまた、曖昧の中に存在し、曖昧なまま存在し続けている。

多くの諸規定を下部の条例等に依存し、本来の規定意義から程遠い「ゲーム機」まで包み込んでしまった。

おそらくこういった意見に対して立法府は、「すべては柔軟な対応のため」とごまかしてしまうのだろう。

一般のゲーム機と賭博ゲーム機とに境界線を引くことは簡単だが、法に抜穴ができるのをおそれ、罪のない一般ゲーム機まで対象にしてしまう。また、規制対象にするにしてもゲーム機賭博規制法といった新法を作れば済むところを、面倒だからといって従来存在した風俗営業法を、常識外れの拡大解釈によってゲーム機を対象に入れるという安易な手段を使って制定したため、大きな矛盾点を生み出すことになった。

確かに、新法を制定することは相当の重要性を伴い、可決に導くのは困難だが、従来法の一部改正であれば片手間でもできてしまう、それが現状なのかも知れない。

そもそも、賭博自体が法律で禁止されているのに、わざわざ何重にも法律で規制する必要があるのか、実際のところ、警察の賭博摘発力の未熟さをカバーするためにつくられた「御都合主義法律」と言う表現がぴったりではないか。多くの反対を受けても、とにかく行政側に都合が良いように法律を作ってしまう、そんなことは日常茶飯事である。

現在の消費税議論でも分かるように、日本の立法府は一つの法律を作ることの重大さを全然理解していない。何か問題があれば、それを戒める法を無理に可決させ、その可決に持ち込んだことを自分の名誉であるかのように振り回す。

おそらく、この風俗営業法改正に係わった議員も同じように、社会問題となりつつあったゲーム機賭博を押さえ込む法律を可決させた英雄であるかのように威張り散らしているのであろう。それが罪もない一つの業界に、とてつもなく大きな影響を与えたことも感じぬままに……。

しかし、いくら不条理とはいえ、成立した法律はその法律のあるかぎり効力を発し続ける。いくら人々が反対の声を唱えても、そう簡単に廃止されることのないのもまた法律である。その切なる声に耳を傾けることもないまま、今も悪法たちは冷酷な光を放ち続けるのだ。

そして時が流れ、何が問題なのかも論じられぬままに、馴れてしまえば不条理な法律でも怒りを感じなくなる。そんな日本人の気質があるから、国民を無視した法律が次々と作られ、不条理なまま社会に溶け込んでしまうのかも知れない。

四、警察権とゲーム機業者の対応

これまでの風俗営業法に比べて改正風俗営業法案は、様々な面で警察権の拡大が見受けられた。

民主国家である日本では、当然のごとく事業に対しての警察の介入は大きく制限されており、そういった意味で自由が保たれている。しかし戦前そうであったように、行政の分野においては今なお強く警察権としての権力介入が認められている。

今回の風俗営業法の改正においては、特に事業

所への立入検査権の強化について大きな論議を呼び、非常に審議が難航した。ある意味で行政警察の権力拡大は、民主国家の法理に反することになり、重要な問題であることは確かである。

今回の全体の改正の中で、警察権の民間への介入が拡大したのは事実であり、それを危惧する者も多いようだ。

さて、ゲーム機業者にとって非常に気がかりなのは、事業への警察の介入であった。風俗営業法の対象にされ、許可営業性となった以上、公安委員会が首を縦に振らない限り営業を続けることはもちろん、何をすることもできなくなる。つまり、完全に警察の支配下に置かれたも同然であり、ゲーム機業界の発展は急に空回りをはじめることになる。

それまでゲーム場を盛り上げてきた高得点を競うゲーム大会も、射幸心をあおるの一言で制限され、もちろんその結果に対しての景品提供も禁止された。

景品取りゲームも、「百円以下の物に限る」と制限され、ありとあらゆるものに「射幸心をあおるので」との理由により足かせがはめられてしまったのである（景品については、その後二百円まで認められるようになったが、いぜん大きな制限と言えるだろう）。

また、ゲーム機の効率化を図るためプリペイドカード導入をゲーム機業界は検討していたが、カードの残高を換金して賭博に利用される恐れがあるとの警告を受け、その導入時期が大幅におくれることになり、さらにカード記録方式にも大きな制限が加えられた。

しかも、地域によっては未だに地元警察が認めていないため、そのカードシステムすら導入できないという状況である。

判断はすべて警察任せ、という現状下、本来無限の可能性を秘めたゲーム機業界は、発展の遅れを余儀なくされている。

新しい構想の遊戯施設を造るにも、店内を改装するにも、極端な場合テーブル一つ動かすのにも許可や届出が必要なのである。このような現状下では、通常の営業だけで手一杯になる所も多く、とても本来のサービスやメンテナンスまで手が回らなくなる現状であり、風俗営業の許可という繁雑さにとらわれるあまり、店の管理に手が回らないなどで、かえって不健全化の要因になるのではないかとさえ感じられるのだ。

この現状を、警察関係者はどうとらえているのであろうか。これもまた、風俗営業法の間違った改正がもたらした様々な悲劇とは考えられないだろうか。

五、おわりに

風俗営業法の大改正から、すでに五年の歳月が過ぎようとしている。

法の根底に存在する大きな矛盾と不条理を感じる者はいても、それを動かそうとする者はいない。また動かせる力も無い。

そして、それぞれの不満の声も、時と共に風化していこうとしている。

法の規制下に置かれたゲーム機業者の中にも、今やあきらめの声が多い。たとえどれだけ努力をしても、もはや再改正はありえないと悟ったのか、仕方なく法を受け入れる者、すんなり業界を後にする者、そういった様々な「あきらめ」は、今も繰り返されている。

今年新たに施行された消費税法もまた、そのあきらめに拍車を掛けた。

一回のゲーム料金百円。気に入ったゲーム機に着いた客は、そこに百円玉を投入して遊ぶ、といった形式のゲームセンターで、一律三%の消費税を転嫁するのは不可能に近いのだ。唯一可能な方法といえば、政府が「百三円硬貨」を発行する以外無いというのが現状であり、その実現性は限りなくゼロに近い。

当然のごとく業界は非課税対象とするよう請願した。

しかし、食料、水道や電気などの生活必需品にも転嫁される消費税の中でそのような特例が認められるはずも無く、願いは受け入れられなかった。

「転嫁できない消費税」を国に納める方法は、まさに自腹を切って売り上げの三%を納めるしかない。それは、「風俗営業法改正の悪夢」を思い出させるほどの出来事であった。

そして現在、ほとんどのゲームセンター経営者が「転嫁できない消費税」を支払うため、全売り上げの三%もを、身を切る思いで国に差し出しているのが現状なのだ。

中には、チェーン店を分割してそれぞれの店を免税点以下にしようとする業者もあったが、そのためには個々の店で風俗営業の許可を原点にもどって取り直さなければならず、また多くのゲーム場が永遠に店を閉じることになった。

この時どれほど多く業者が「せめて風俗営業法の対象でさえなければ」と思い涙をのんだことか、はかり知れない。

繰り返される悲劇は、現在の風俗営業法のあやまちを次第に浮き彫りにしてゆく……。そして、時だけが無情に過ぎてゆく。それが現状なのであろう。

日本は今、世界を代表する技術大国として様々な技術や製品を海外へ送り出し続ける。自動車、電気製品、そしてテレビゲーム機もまた、日本を代表する技術製品として、海外へ送り出される。その世界のテレビゲームの中で日本製品の占める割合は、今や九五%以上とも言われている。

海外にも多くの愛好者を持つテレビゲームは、そのゲームを楽しむ者それぞれに、日本の技術力を凄さと、発想力の素晴らしさを感じさせているだろう。

しかし、だれひとりとして、テレビゲームが日本において偏見の中でしかとらえられることのない「しいたげられた文化」であることに気付く者はいないのではないだろうか。

そして、技術の発展と共に、人々の生活も多様化し、二十一世紀には国内随所に、昼も夜もない「二十四時間都市」が造られてゆくだろう。

人々の生活が、様々な形で営まれる未来都市はまだ夢でしかないが、いずれは徐々にそれが現実化してゆくだろう。

そしてそれが現実化した時、初めてこの法律の愚かさが分かることになるのかも知れない。

活気に溢れる深夜の国際都市の中で、ただひとつ暗闇に包まれ沈黙を守る人々の憩いの場、「ゲームセンター」の姿は、かつて一九八四年に日本政府が犯してしまった「風俗営業法の大改悪」の実体を、ひしひしと感じさせることになるかも知れない。

だからこそその前に、この風俗営業法という強固な支配から、ゲームセンターを解き放つことが必要なのである。

参考文献

なお、本稿の作製に際して、以下の文献を参照しました。

松浦恂、宮崎礼壹、柳俊夫、藤田昇三・共著「罰則中心　風営適正化法の解説」（八六年・立花書房）

新風営法を勉強する会編「八号営業者のための新風営法法令基準集」（八五年・アミューズメント通信社）

澤登俊雄「風俗営業法改正の経緯と新風営法の性格」

内山絢子「風俗環境と少年非行」

藤本哲也「有害環境と有害性の概念」

成田頼明「新風営法と警察活動」

前野育三「青少年条例を根拠とする警察活動」

以上5編『法律時報』第57巻7号

高さのある空間に効果的に設置されたコースター「チョロッキー」（コース全長80m）のようす

大阪・和泉市

ファンタジーパーク

SC「サティ」に屋内遊園地開園

オートマックセールス運営　タイトーが機械をレンタル

大阪・和泉市にニチイ「サティ」和泉府中店が三月一日オープンし、同時オープンした同店の屋内遊園地「ファンタジーパーク」が話題となっている。

「サティ」はJR阪和線和泉府中駅から徒歩五分のところにある郊外型SCで、ニチイが百貨店と量販店の中間を狙い、〝生活遊楽街〟をコンセプトとして展開しようとしている〝遊べるSC〟の第一号店となるもの。このため企画段階から屋内遊園地を遊びのメインに、映画館、スポーツやアスレチック施設、子どもの広場および図書館、各種の教室などを盛り込んだ複合SCとして設計された。約二万八千平方メートルの敷地に物販中心の五階建てと飲食中心の三階建ての建物がL字形にドッキングした形で、ニチイをキーテナントに約八十店が入っている。

「ファンタジーパーク」はニチイの一〇〇%子会社である㈱オートマックセールス（本社大阪、中谷卓司社長）が運営しているが、企画、設計、施工などは㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）と共同で行ない、設置されている機械はすべてタイトーがレンタルするという形をとっている。

上の写真は電飾と鏡などで豪華な装飾が施された定員14人の「メリーゴーランド」、下は映像と揺れを楽しむ「ワンダーシミュレーター」

上の写真はダークライド式ガンゲーム施設「コスモシューティング」の前で（左から）タイトーの松本凡人エリアマネージャー、長谷川桂祐社長、吉浦誠企画開発部長

タイトー初の遊園施設　買物もレジャーの時代

同屋内遊園地は五階建て建物の四階フロアの約五分の一を占める千三百二十平方メートルでの運営だが、この部分は五階がなく、四階から五階の天井まで高さ六メートルもある空間となっている。これは当初から大型機を設置したAMゾーンが想定されていたことによるもので、機械を提供するタイトーではこれを機に同社初の遊園施設を開発するなど、今後大型機を含む屋内ロケの展開に本格的に乗り出すことになっている。

なおオートマックセールスはニチイ内ロケ「アルファー21」約三十店の直営のほか、自動販売機とその中身商品の販売、電話通信サービスのソフトの企画、販売などを手がけている。

両社では「ファンタジーパーク」の企画に当たり、①広い層が利用できる本格パーク、②屋外のものを屋内化することの新しさ、③ハイテク駆使によるリアル感、④落ちついた安心感――の四点を狙ったとしている。

フロアは五階までの吹抜け部分を囲む形になっており、大きく「プレイ」「ファミリー」「メルヘン」「アドベンチャー」の四つのゾーンで構成。壁面にはさまざまな楽しいイラストが描かれ、背後からのカラースポット、電飾などで雰囲気を盛り上げ、床は木とタイルで通路やゾーンを区別している。設置機械は四機種の遊園施設、約十五機種の小型乗物機、約百二十台のゲーム機など計二百台で、その主なものは次のとおり。

「チョロッキー」＝二人乗りの乗り物がゆっくりと高架レール（全長八十メートル）上を走行するミニコースター。「コスモシューティング」＝ダークライド式シューティング施設で、備え付けの光線銃で周囲の標的を狙う。「メリーゴーランド」＝白馬八頭、馬車二台を設置した十四人乗りで電飾付き。以上三機種はタイトー開発機種。「ワンダーシミュレーション」＝米国ドロン社製「SR－2」の改造機種。うち「メリーゴーランド」の利用料金は一回二百円、これ以外は三百円。

小型乗物機はレール走行式が一機種、あとはすべて定置型。

ゲーム機はTVゲーム機約五十台、大型アーケードゲーム機十台、プライズマシン約三十台、そしてメダルゲーム機が五十数台も設置されている。

このほか〝おやつコーナー〟の菓子店、プライズ機やメダルゲーム機で払出されたカードや特製メダルに応じて景品を渡すカウンターなどがある。

いずれもゲーム機設置フロアの「プレイゾーン」のようす

同ロケの客層は若い女性のグループが多い。またアベックやファミリーの休憩場所ともなっている。総投資額は三億円で、うち機械類だけで二億円。月間二千万円の売上げを目標としているが、現在までのところ目標をややオーバーする盛況ぶりとのこと。

タイトーの長谷川社長は「ショッピング自体がレジャーのひとつになってきたという時代の流れをつかむことが必要」とし、同社では現在、屋内遊園地指向のロケを各地で進めつつある。

「ファンタジーパーク」配置図

体感ゲーム
メダルゲーム
プレイゾーン
クレーンゲーム
ビデオゲーム
吹抜け
チョロッキーコースター
メルヘンゾーン
ワンダーシュミレーション
ファミリーゾーン
アドベンチャーゾーン
ちびっ子のりもの
メリーゴーランド
パブリックガーデン
コスモシューティング
アーケードゲーム

大きな木や大型アーケード機を設置した「ファミリーゾーン」にて

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

5月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	9.50
2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	8.69
3	サイバーボール　2072（アタリゲームズ）	8.54
4	ビーストバスターズ（SNK）	8.19
5	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.94
6	オフロード（レーランド）	7.89
7	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	7.79
8	S.C.I.（タイトー）	7.65
9	ターボアウトラン（セガ社）	7.63
10	クラックス（アタリゲームズ）	7.50
11	ミッドナイト・レジスタンス（データイースト）	7.41
12	チェイスH.Q.（タイトー）	7.39
13	スタンランナー（アタリゲームズ）	7.26
14	アウトラン（セガ社）	7.23
15	オールアメリカン・フットボール（レーランド）	7.14
16	ナーク（ウィリアムズ）	7.13
17	スーパーハングオン（セガ社）	7.04
18	チーム・クォーターバック（レーランド）	7.04
19	メカナイズド・アタック（SNK）	6.97
20	ビッグラン（ジャレコ）	6.92
21	トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー）	6.86
22	クライムファイターズ（コナミ）	6.84
23	アフターバーナー（セガ社）	6.83
24	スーパーモナコGP（セガ社）	6.76
25	サイバーボール（アタリゲームズ）	6.74

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	マークス〔戦場の狼　II〕（カプコン）	9.10
2	スリックショット（グランドプロダクツ）	8.22
3	フォートラックス（ナムコ／アタリゲームズ）	8.00

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	DJボーイ（金子／サミー）	9.13
2	ファイナルファイト（カプコン）	9.09
3	エイリアンズ（コナミ）	8.37
4	WWFスーパースターズ（テクノス）	8.20
5	バッドランズ（アタリゲームズ）	7.80
6	ゴールデンアックス（セガ社）	7.66
7	タスクフォース・ハリアー（UPL／サミー）	7.64
8	カダッシュ（タイトー）	7.45
9	バスターブラザーズ〔ポンピングワールド〕（ミッチェル／カプコン）	7.44
10	VS. クライムファイターズ（コナミ）	7.42
11	バイオレンスファイト（タイトー）	7.42
12	MVP（セガ社）	7.33
13	キャリバー50（セタ／ロムスター）	7.29
14	トキ〔JUJU伝説〕（TAD／ファブテック）	7.18
15	アーチライバルズ（ミッドウェー）	7.17
16	UNスクワドロン〔エリア88〕（カプコン）	7.15
17	ブロックアウト（テクノス）	7.10
18	テトリス（アタリゲームズ）	7.04
19	アメリ・ダーツ（アメリ）	6.95
20	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.88

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ワール・ウインド（ウィリアムズ）	9.07
2	ファントム・オブ・ジ・オペラ（データイースト）	8.88
3	アースシェイカー（ウィリアムズ）	8.33
4	エルバイラ（ミッドウェー）	8.31
5	ゲームショー（ミッドウェー）	8.28
6	ポリスフォース（ウィリアムズ）	8.23
7	マウシン・アラウンド（ミッドウェー）	7.78

　《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

SNK

凄いゲーム、ここに現わる。

地獄へ、再び。

人質救出の使命を受けて、「シルバー」と「ブラウン」は再びナムへと還ってきた。息もつかせぬ壮絶な戦い、多彩な武器、巨大な敵キャラクター。これが、ドラマチック・ゲーム。

幼い頃生き別れた兄を捜して、大阪から、神戸、広島、博多へと麻雀放浪の旅へ。百戦練磨の敵、女性との出会い、プロ歌手が歌う2曲の主題歌。これが、ドラマチック・ゲーム。

近日発売!! ライディングヒーロー

サーキットを駆け抜け、ウイナーをめざせ。

GP編・8耐編、2種類のレースが選べる3Dバイクレース・ゲーム。熱いバトルが、サーキットに谺する。これが、ドラマチック・ゲーム。

RIDING HERO 42 MEGA TM

NEW softwares for NEO·GEO system

NEO·GEO®
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Magician Lord TM 46 MEGA

魔の世界へ。

奪われた8冊の魔導書の封印を取り戻すため、マジシャンロードの末裔「エルタ」は起き上がった。襲い来る強大な敵、仕掛けられた罠、そして6態に変身し戦う「エルタ」。これが、ドラマチック・ゲーム。

次々と登場!!
アクション、スポーツ、シューティング、麻雀 凄いゲームが、次々と、ラインナップ

役者は、揃った。

メジャーリーグの制覇をかけて、激突する個性豊かな16球団のプロフェッショナルたち。ダイナミックな攻守、迫力のビジュアル、リアルな実況アナウンス。これが、ドラマチック・ゲーム。

I'm a world famous BASEBALL STAR!
OOPS!!
HEY!! LET'S THROW Miracle Ball!!
50 MEGA
ベースボールスターズ プロフェッショナル
BASEBALL STARS PROFESSIONAL TM

米国に出回る台湾製

NESの偽造ソフト

米国任天堂が追放キャンペーンを開始

H・リンカーン副社長

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は四月十六日、家庭用「ニンテンドー・エンターテイメント・システム（NES）」の偽造ソフト追放のためのキャンペーンを始めた、と発表した。

NES用ソフト（カートリッジ）の海賊版が北米市場に出回わり始めていたことから、同社ではすでにロサンゼルス、ミネアポリス、フロリダの各連邦地裁に著作権侵害を理由とする訴訟を起こしている。またカナダでもオンタリオ州ケベックとブリティッシュ・コロンビア州にいる業者を相手どってオタワの連邦裁判所に訴訟を起こし、偽造カートリッジの押収命令を同裁判所から得ている。さらに近日中に、米国とカナダで著作権侵害訴訟を起こす予定となっている。

NES用の偽造カートリッジは、「マルチ・ゲームカートリッジ」という名称で、アダプターを使用して八ないし四十タイトルをカバーするもの。カートリッジ自体の大きさは、正規のNESソフトのほぼ半分とのこと。また「スーパーマリオ3」の偽造カートリッジも発見されている。

これらの偽造カートリッジ、アダプターは、米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長によると、台湾で製造されている。同氏は、任天堂の知的所有権を守るために、これら偽造ソフトを供給するレンタルおよび小売業者、ディストリビューター、輸入業者を訴えていくとともに、米国・税関と連けいして輸入を阻止する――との方針を明らかにしている。

「任天堂はコピー品追放のキャンペーンに不慣れではない。八〇年代初めに任天堂はヒットした業務用『ドンキーコング』のコピー品と闘ったことがあるが、三十件以上の訴訟を勝ち抜き、撲滅した」と同氏は述べており、今回も各地で訴訟を展開する考えだ、と語っている。同社は八二年の春、「ドンキーコング」の無断コピー品である「クレージーコング」、「コンゴリラ」を追放する一連の法的手続きを進め、成果をあげたことがある。

木製コースターの高さ

両遊園地が和解

測りかたが異なる、を改めて確認

「世界で最も高い木製ローラーコースター」をめぐる米国連邦地裁での争いは、四月十一日、訴訟手続に着手する前に和解してしまった。この争いは（本紙前号で伝えたとおり）、ドーニーパークの「ヘラクレス」と、シックスフラッグス・オーバー・テキサスの「テキサス・ジャイアント」がいずれも木製コースターでは「世界一の高さ」をキャッチフレーズにしていたことから、訴訟ざたになっていたもの。

和解は双方がなにもやりとりせず成立した。つまり、それぞれの木製コースターの高さは測りかたが異なることが確認され、それぞれ今までどおり「世界一の高さ」をキャッチフレーズにすることで了解し合った。

和解に合意したことについて、訴訟を起こしたドーニーパークのハリス・ウェインスタイン会長は「この結果に満足している」と述べ、シックスフラッグス・オーバー・テキサスのボブ・ベネット園長は「最初からつまらぬ訴訟だった。得をしたのはたぶん弁護士だけだろう」と言い放っている。

なおちなみに、米国の民事訴訟では和解で終了するのが全体の九五％もあるとされており、今回のケースも常識的なところで終了したと見られている。

入場者数は増加

ACME90の正式な記録を発表

先ほどのACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）90の登録入場者数などが、このほど明らかになった。主催者側の発表によるとACME90（三月九―十一日、シカゴ）の出展社数は前回より十社多い百六十三社、実際に販売した小間数は五百八十二小間（前回五百七小間）だった。

登録入場者は五千二百五十七人（前回四千六百三十六人）で、前回より六百二十一人（一三・四％）増加した。

同ショー委員会のビル・クレーバン委員長（カプコンUSA社・副社長）は、「会場をシカゴに戻したのは良かったが、ハイアットリージェンシーホテルでは手狭になっている。小間は一月には売り切れてしまい、それ以後の申し込みには応じられなかった。それ以外では、展示規模、入場者数ともに伸びており満足している」と述べている。

ゴットリーブ・ピン

未来のプロ野球

より親しみやすく開発し

米国プリミア・テクノロジー社（本社イリノイ州ベンセンビル、ギル・ポーラック社長）から、「ライト、カメラ、アクション」に続くゴットリーブ・フリッパーの新作「シルバースラッガー」が出荷されている。

このフリッパーは未来社会でのロボット選手によるプロ野球をテーマにしたもの。スラッガーは強打者の意味。野球をテーマにしたフリッパーはこれまでにも多いが、それはフリッパーとなじみやすいため。今回は一段と改良、プレイヤーが親しめるよう、オペレーターが買いやすいよう工夫した。ストリート・ロケ用とされている。

Gottlieb/ Premier's"Silver Slugger"

香港 Bondeal Charts 九龍

トップ10ビデオゲーム

4/21	4/14	機種名（メーカー名）	週数
1	2	チェッカードフラッグ（コナミ）	94
2	1	クルードバスター（データイースト）	4
3	3	ファイナルファイト（カプコン）	12
4	6	パン〔ポンピングワールド〕（ミッチェル）	25
5	4	コラムス（セガ社）	4
6	―	マークス〔戦場の狼II〕（カプコン）	1
7	5	アールタイプ II（アイレム）	10
8	―	パッシングショット（セガ社）	46
9	9	ブロクシード（セガ社）	14
10	10	エイリアンズ（コナミ）	3

トップ5完成品ビデオ

4/21	4/14	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ビッグラン（ジャレコ）	12
2	2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	53
3	3	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	20
4	5	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	117
5	4	スーパーハングオン（セガ社）	139

©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashback, the world largest video-only arcade.

90年夏のCES

6月2―5日、シカゴで開催

九〇年夏のコンシューマー・エレクトロニクス・ショー（CES）は六月二―五日、シカゴのマコーミック・プレースで開かれる。この巨大なトレードショーには、家庭用電気製品メーカーなど約千三百五十社が出展する予定となっている。

うち最も重要なのは家庭用TVゲームに関する展示で、今回もマコーミックプレースの北館二階（五十三レベル）の大部分を占めることになる。主な出展社には米国任天堂、米国セガ社、アタリ社、テンゲン社、タイトー・ソフトウェア社などが予定されており、日本からも大勢行く予定だ。

SCにおけるこれからの遊園施設のあり方について

テクモ㈱　営業部長　川口勝弘

余暇の利用

世はまさにレジャーを楽しむ時代に突入したと言えるだろう。ただし日本人の勤勉性が、長年にわたって伝統的な「遊び下手」にしているので、欧米先進国並みのレジャーの過ごし方に近づくには、まだまだ年月を要するであろう。

レジャーとは何ぞや？はなはだ勉強不足のために「レジャー」の定義を見たこともないが、要するに「余暇の有効な過ごし方」の内容を言うのではないかと思う。休日に家族や友人と外食をしたり、ショッピングを楽しむこと、各種スポーツに汗を流すことも観戦をすることも、また魚釣りやギャンブルを楽しむことも、広い意味でレジャーの範ちゅうに入るだろう。映画にパチンコ、遊園地や行楽地に出かけること、そしてドライブや旅行がレジャーの中核をなすものと一般的に考えられる。

レジャーの目的は、気分転換をはかり、疲れをいやし、翌日からの仕事であれ、勉学であれ、活力源になることが望ましい。さらには知性と教養を高め、見聞を広めることができれば申し分ないこととなる。

しかし往々にして、レジャーの結果は疲れ（多少は心地よい意味の疲れ）が残って、翌日は睡眠不足をあからさまに公衆の面前で露呈するようなことになってしまう。各種交通機関の混雑、旅行の強行日程、時差ボケなどによるものだが、ここらあたりが日本人の「遊び下手」からくるもので、もっとゆとりを持った余暇の利用が望まれる。このことは将来、長期休暇がとれて「遊び上手」になっていけば解決することだが、現在ではどのように過ごせばいいのか持て余し気味で、よく分からない状態ではなかろうか。今やお金の問題は大して障害になっていない。テレビでゴロ寝は余りにもわびしいし、実際には過去のものとなりつつあることは、いい傾向と言えよう。レジャーの代表は海外旅行であろう。しかし海外旅行は一生に何度も行けるものではない。従っていきおい国内にその場が求められる。最近の全国的な複合リゾート施設の開発やテーマパークの出現は、レジャーの需要に応えようとすることに他ならない。

SCのプレイランド

大店法の規制が大幅に緩和されることが期待される昨今、ショッピングセンターの出店は目白押しである。年々大型化し、また複合化が進んでいる中で、われわれアミューズメントの業界が随分と期待されているのはうれしい限りである。今後この期待にどのように応えていくのか少し考えて見たい。

二十年前のSCのプレイランドは、店舗数は少なく、規模も小さかったが屋上にしかなく、しかも観覧車やモノレール、メリーゴーランドのような中型機種が設置されて

いた。しかし、やがて管理運営上、経済性、さらには安全面での問題で徐々に姿を消し、十数年前にはほとんどなくなってしまった。同様に屋上の売店も、消防法上、衛生上、経済性の面で撤退を余儀なくされた。

一方この時期と相前後して、屋上プレイランドが室内に設けられるようになっていった。室内はわが業界にとって、条件的には厳しいが、それなりに売上数字は屋上よりもよく、また機械の傷みが少いので長持ちすると同時に保守管理が楽であるという利点がある。一方広さで言えば、屋上が二百坪から五百坪を使用するのに対し、室内は四十坪から五十坪が普通であった。しかし昨今は百坪から二百坪のケースが増えてきた。テクモが昨年十一月にオープンした忠実屋木更津店は六百坪の広さがあり、今話しが来ている中には三百坪や千坪を超えるものがある。このような大型化に対して、業界としても四十坪から五十坪の時のようなワンパターンでは済まされなくなってきた。

プレイランドの効用

悲しいかな、つい最近までの室内プレイランドは、凍結面積を埋めるためのものが多かった。そして凍結解除になった暁には、お情けに少し残してもらう（初めの約束ではあるが）ことが一般的であった。しかしここ一年ほど前からはようすが変わってきた。オープン当初から広いスペースを一テナントとして契約できるようになってきた。

当社は忠実屋木更津店を展開するに当たり、以下を重点ポイントとした。

一、店舗のコンセプトに合わせる。

一、来客に対して二、三時間の滞留時間に耐えられる内容にする。

一、リピート性を持たせる。

簡単にお店のコンセプト（その店の目指す方向性と解釈しているが）に合わせるとは言ったものの、その対応は実際は難しいものである。お店の規模やグレード、客層や年齢層、さらには地域性といったものを加味して、どこまでプレイランドが対応しきれるか、はなはだ心もとないことではある。今後能書きと現実の対応とのギャップをいかに埋めていくかは課題であると思っている。

さて以上のことからまずメルヘン調で目玉となる機種として、自社開発の二十四人乗り「メリーゴーラウンド」、さらに八―十人乗りの中型機種ということで今回「ラウンドバグ」の導入を図った。ただしメリーの場合、天井高が不十分であったため、オーナー側にお願いしてメリーの天井部分は五十㌢高くしてもらった。

次にリピート性を持たせるためには何がいいかを考えた結果、カーニバル機種の導入を企画した。現在はカンアレー、バスケットボール、輪投げの三機種だが、近いうちに「ボーラーローラー」ほかの導入を計画している。またウォーターゲームを入れようとしたのだが、天井高であきらめざるを得なかったのは残念であった。休憩スペースはもったいないほど確保した。内装はイタリア製ランプを輸入して電飾に特に力を入れたつもりである。室内に「メロディーペットコーナー」を設けたのも六百坪ならではの広さによるものだが、卓球台やビリヤード台で埋めることは決して考えなかった。

オープンして四ヵ月経過したが、次の二点に関し改良、手直しに努めている。

一つは機械数が不足していること。乗物、プライズマシン、ゲームマシンなど各種マシンの絶対数が不足している。もう一つは滞留時間と幼児向けの対応に何か欠けていることに気がついた。そこで四月下旬に完成予定で、室内では最大級のボールプールと子ども用アスレチックの組み合わせを導入することにした。これで手直しは完了し、後はマシンの充実をさらに図っていけば、オーナー、お客様の双方に喜ばれるものと確信している。

同様に木更津店に先立って、そごう加古川店の屋上にも出店した。

従来の屋上のパターンを破るには、やはり中型機種とカーニバル機種の導入、そして電飾をふんだんに使って不夜城を演出しようと計画した。建築法の規制で一部不本意なところもあるが、所期の目的は達したと思っている。中型機種では、「アラビアンカーペット」、「コンボイ」、「メリーゴーラウンド」、「エアーサイクル」を導入し、カーニバル機種では、ウォーターゲーム、「ノックダウン」、カンアレーなどを設置した。そごう加古川店もオーナー側から高い評価をいただき、売上げ推移からして、お客様からも期待通りの支持を受けていると確信している。

今や人々は、常に新鮮なアミューズメントを求めている。ショッピングセンターのレジャー施設も、単にお客様が買い物のついでに立寄る場所から、それ自体がお客様を魅了するエンターテイメントな空間でなくてはならないと考えている。幸いにして十分なスペースを与えられ、テナントとしての地位も確立してきた現在、テクモはさらに漸新なアイデアのもと、お店の集客力に寄与できるものと信じています。

㈳日本ショッピングセンター発行の「ショッピングセンター」四月号に掲載された、川口勝弘氏の「SCにおけるこれからの遊園施設のあり方について」を転載した。転載に当たり、川口氏が元の原稿にいくつか手を加えた。《編集部》

写真はそごう加古川店での実例

写真は忠実屋木更津店での実例

話題のマシン

米国ウィリアムズ社製フリッパー
ファンで旋風も
タイトーから「ワール・ウインド」

米国ウィリアムズ社製フリッパー「ワール・ウインド（WHIRL WIND）」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から四月末に発売となった。

これは文字通り旋風をテーマとしたもので、バックガラスの上に一定条件で実際に風を出す小さな扇風機を設けているのが、最大の特徴。またプレイフィールドの中央に三つの回転盤（旋風の渦）があり、盤の表面が滑らかでなくザラザラしているため、ボールが通過すると予想外の方向へカーブしてしまうのも特徴。両サイドに高架レーンがあり、右側中央にもフリッパーが一つ付いている。

このほかマルチボール（三個）プレイ、マルチボール中に左の坂へシュートするごとに得られる高得点、同様に一定回数以上シュートするとエクストラボール獲得と、次々と連続してフィーチャーが増えていく。リターンレーン通過で一定条件を満たすとミステリー得点。定価六十二万円。

ワール・ウインド

景品払い出しTVゲーム機
だんごを食べる
コナミから「つるりんくん」

景品が払い出されるTVゲーム機「つるりんくん」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から五月十日発売となった。

これは同社SC用TVプライズマシン「ミニ・エンターテイメントシステム」第一弾となるもの。

ゲーム内容は、本堂でお経を唱えている和尚さんの目を盗み、小坊主が左右に供えてあるだんごを取って食べるというもので、プレイヤーは二方向（左右）レバーで小坊主を移動させ、ボタンでだんごを取っていく。

ただし、だんごを取る寸前に和尚さんが振り向いて、木魚で小坊主の頭を叩くので注意。ゲームはタイマー制で、タイマー内に左右のだんごを全部食べてしまうと、景品カプセルが払い出される。

タイムオーバー、または和尚さんに三回叩かれるとゲーム終了。景品払い出しの確率は四段階に調整できる。十円と百円の2ウェイ。景品カプセルは約百個収納可能。十四インチブラウン管使用。OP価格二十四万八千円。

つるりんくん

3カ所からボールを飛ばし
ガマガエル狙い
こまやの「カエルのうた」

アーケードゲーム機「カエルのうた」が、㈱こまや（本社神戸、田中弘社長）から三月上旬以降発売となっている。

これはガマガエルの大きな口の中に、ボールを弾き飛ばして入れていくというゲーム。ボックス内の奥から次々とボールが転がってきて、手前にある三ヵ所の穴に入った時、その穴に対応する大きなボタンを押すとそのボールが飛んでいく。ボタンを押す力やタイミングによって、ボールの飛び方が違ってくる。ガマガエルの口の中にうまく入ると、胸のハートが点灯し、右上に得点がデジタル表示される。一定数（切替え可能）以上入ると、景品カプセルが払い出される。タイマー制で一ゲーム三十円。十円と百円の2ウェイ。百円の場合は四ゲーム（切替え可能）。景品は四十五ミリカプセル使用。

ボックス内にはガマガエルのほか、背景にハスの葉に乗ったり、水面から顔を出しているカエル、飛んでいるトンボなどが描かれ、楽しい雰囲気を出している。メロディー付き。定価四十六万円。

カエルのうた

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

2台1組の乗物
トーゴ「ツインズカー」

定置型乗物機「ツインズカー」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から四月中旬に発売となった。

同機は一人乗りの車を二台並べたもので、二台の中央に信号機が設置されている。信号機は作動中に点灯し、アイキャッチャー効果がある。車はオープンカータイプのスポーツ車をデザインしたもので、うち一台は点灯するパトライト付きのパトカータイプになっている。また二台ともヘッドライトが点灯する。作動時間九十秒（切替え可能）。幅一・九メートル、奥行き一・四メートル、高さ一・六メートル。二人が同時に別々の乗り物で楽しめるのが特徴。定価百十五万円。

ツインズカー

話題のマシン

多数の球団、選手の中から選択し
戦略野球ゲーム
ナムコ〝システムII〟「球界道中記」

TV野球ゲーム機「球界道中記」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から五月下旬発売となる。

これは同社〝システムII〟第九弾となるもので、世界七ヵ国の野球リーグと対戦するゲーム。プレイヤーは計三十六球団、総勢五百七十六人もの選手の中から選択できるので、戦略的な野球が楽しめること、またピッチャーはコース、球種、投球ポジション、スピードを自由に選択可能で個性ある投球ができることなどが特徴。二人対戦もでき、画面は二分され攻守それぞれに対応した場面が映し出される。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

レバーで打者（投手）の位置移動、走塁方向の指示、投手の球種など選択、野手の移動を行なう。ボタンは左端のAボタンで進塁、盗塁、牽制、ファインプレー、Bボタンでバッティング、帰塁、ピッチングを実行し、Cボタンでタイム（打者、投手を選択して交代させる）をかけられる。なおCボタンのない操作盤も使用でき、この場合はスタートボタンがCボタンの役目を兼ねることになる。画面には各塁のようすも示され、わかりやすい。ゲームはイニング制（切替え可能）。基板OP価格十八万八千円、ROMキットOP価格七万八千円。

カプコンからプライズマシン
景品2個払出し
「チュウチュウドラまねき2」

プライズマシン「チュウチュウドラまねき2」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から四月二十日発売となった。

これは同社「チュウチュウドラまねき」の第二弾で、遊び方を少し変えたもの。ネコのキャラクターやルーレット盤回転などは同じ。

第一弾では円盤を三回止めて、ネコが手で示した数字の合計が七以上になると景品が払い出されたが、第二弾は回転円盤を一回止めるだけですぐ結果が出るようにしたもの。「当たり」が出れば景品一個、「大当たり」だと景品が二個払い出される。また「もう一度」が出るとリプレイ、「はずれ」でゲーム終了となる。十円と百円の2ウェイなど同機の仕様は第一弾と同じ。OP価格十九万八千円。

チュウチュウドラまねき 2

ぬいぐるみ使ったプライズ機
おわんにリンゴ
カワクスから「ゴリタンおやこ」

プライズマシン「ゴリタンおやこのどっちの手に入ってるか」が、㈱カワクス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から五月二十日発売となる。

これはぬいぐるみのゴリラの父子がボックス内にいて、父ゴリラが両手でおわんを伏せており、どちらのおわんの中にリンゴが入っているかを当てるゲーム。リンゴはかじったものとそうでないものがある。最初にどちらのおわんかをボタンで選び、ゴリラがおわんを上げた時にかじっていないリンゴが入っていれば、景品が払い出される。プレイヤーに語りかける楽しい音声が出る。OP価格三十五万七千五百円。

ゴリタンおやこの
どっちの手に入ってるか

3人乗りで走行
ホープの「チビッココンボイ」

バッテリーカー「チビッココンボイ」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月上旬以降、発売となっている。

同機はトラックのコンボイをモデルにしたもので、フロント部分に高さを持たせ、コンパクトながらもコンボイの雰囲気を出したデザインとなっている。運転席に一人、後部座席に二人の計三人乗り。車体は青を基調に黄色や赤があしらってある。作動中にメロディー（「アメリカンパトロール」「ドレミの歌」の二曲）とホーンが鳴る。高さ一五〇センチ、幅九六センチ、長さ一五八センチ。定価六十四万円。

チビッココンボイ

コミカルな白馬
タスコの「フアフアホース」

タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、同社エアーアクション遊具〝フアフア〟第二十三弾となる「フアフアホース」が四月上旬発売となった。

これは愛きょうのある白馬が走っているようすをデザインしたもの。高さ七・五メートル、幅六・五メートル、奥行五・三メートル。定員二十人。定価三百万円。

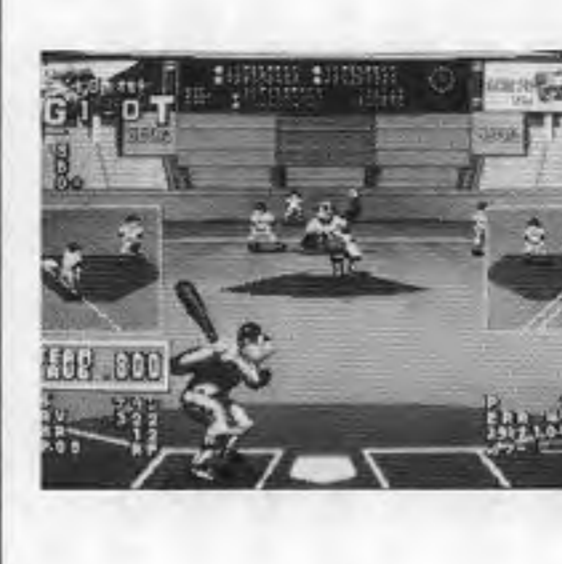
フアフアホース

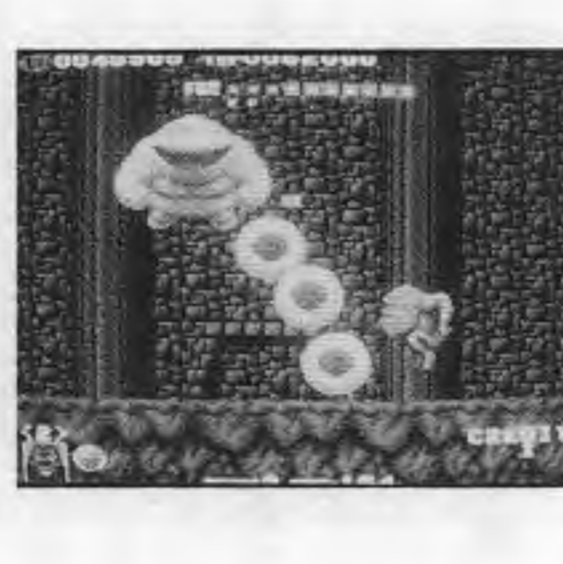
総目録 No.62

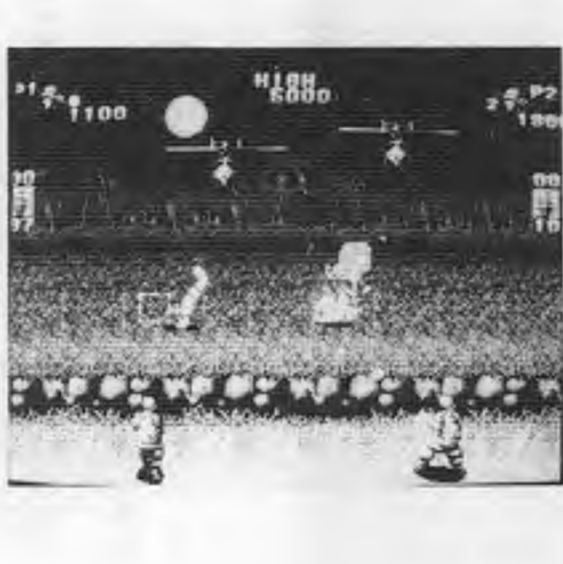
本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。

マーベルランド
同社“システムII”第８弾。遊園地を舞台にした楽しいアクションゲーム。各種乗物機が登場。ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格７万８千円。【ナムコ】No.374

ファントム・オブ・ジ・オペラ
“オペラ座の怪人”をテーマとした同社フリッパー第８弾。変化する怪人の顔、動く斜面など多彩な仕掛けがある。ＯＰ価格50万円。【データイースト】No.377

ロボコップ
同社フリッパー第７弾。同名映画を基にしたものでカーチェイスがテーマ。ジャンプできるレーンや立体交差も。ＯＰ価格49万円。【データイースト】No.376

M．V．P．
同社“システム16”第30弾のプロ野球ゲーム。リーグ戦かオールスター戦を選択。基板キットＯＰ価格13万８千円、ＲＯＭキット６万８千円。【セガ社】No.375

ギガンデス
ＴＶ宇宙戦争ゲーム。自在に変えられる発射方向など独特のアイテム採用。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【イーストテクノロジー／タイトー】No.375

ＪＵＪＵ伝説
魔王に猿の姿に変えられた若者が、人間に戻るためさまざまな敵を倒していくアクションゲーム。基板販売のみで定価16万８千円。【ＴＡＤ／タイトー】No.375

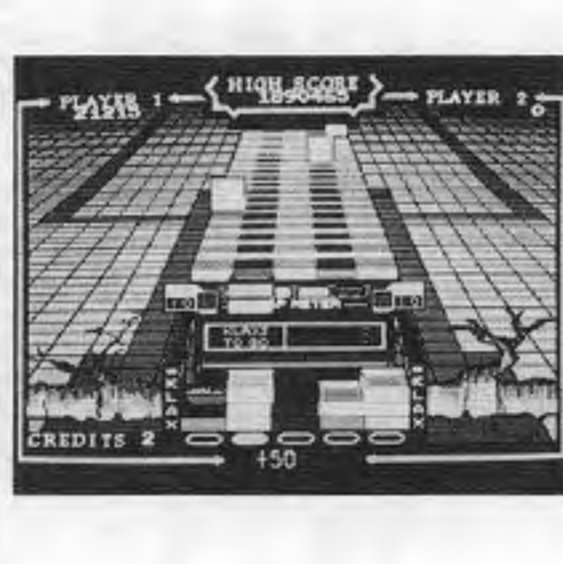
苦胃頭捕物帳
同社“Ｆ２システム”第４弾となるＴＶクイズゲーム機。正解しながら全国縦断の旅をする。基板定価20万５千円、サブ基板７万８千円。【タイトー】No.375

ＮＥＯ・ＧＥＯ　ＮＡＭ－1975
戦争アクションゲーム。２人同時プレイも可能。照準を敵兵や戦車、ヘリなどに合わせ撃破し最後に要人救出。カセットＯＰ価格２万８千円。【ＳＮＫ】No.374

エア・バスター
特殊戦闘機が敵の兵器を次々と破壊していくシューティングゲーム。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【金子製作所／ナムコ】No.374

ハテナ？の大冒険
４択制のＴＶ早押しクイズゲーム。正解しながら冒険の旅をする。途中で“なぞなぞ”も出される。基板販売のみでＯＰ価格13万円。【カプコン】No.376

エイリアンズ
映画「エイリアン２」を基にしたアクションシューティングゲーム。２人同時協力プレイも可能。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【コナミ】No.376

メジャータイトル
ＴＶゴルフゲーム。４Ｐプレイも可能。各種のデータ表示によりきめ細かいプレイができる。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【アイレム】No.376

クルードバスター
ＴＶアクションゲーム。パンチ、キックやドラム缶などを使い悪者を倒す。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【データイースト】No.376

クラックス
ＴＶパズルゲーム。コンベアで運ばれてくるタイルを積み上げ同色タイルを縦横斜めに並べる。基板キット販売のみでＯＰ価格14万８千円。【ナムコ】No.375

ＮＥＯ・ＧＥＯ　ベースボールスターズプロフェッショナル
大リーグを基にした野球ゲーム。わかりやすく変化に富んだプレイが楽しめる。カセットＯＰ価格２万８千円。【ＳＮＫ】No.375

戦場の狼　II
同社“ＣＰシステム”第９弾。３人同時プレイも可能なアップライト型。兵士が敵陣に乗り込み激しい戦闘を展開。ＯＰ価格49万８千円。【カプコン】No.377

NEO·GEO トッププレイヤーズゴルフ
ＴＶゴルフゲーム。ストローク、マッチ、ナッソーの各プレイから選択。キャディが攻め方を文字で表示する。カセットＯＰ価格３万２千円。【ＳＮＫ】No.377

あしたのジョー
往年の同名人気漫画を基にしたＴＶボクシングゲーム。同漫画キャラクターのアニメ画面も。基板販売のみで定価16万８千円。【ウェイブ／タイトー】No.377

バトルシャーク
アップライト型のＴＶ潜水艦ゲーム機。拡大レンズ付き潜望鏡をのぞき敵を照準でとらえ撃破。場面に応じて音声が流れる。定価95万円。【タイトー】No.377

ＷＧＰ（デラックス）
同社同名機の体感ＤＸ型。ハンドルに合わせ車体と画面が傾く。速度、回転計がリアルに動く。オプションで通信機能搭載可能。定価185万円。【タイトー】No.376

ＷＧＰ（アップライト）
ＴＶバイクレースゲーム。ハンドル、アクセル、ブレーキ、ギア（３種から選択）を操作し、３周のスプリントレースを展開。定価98万円。【タイトー】No.376

話題のマシン

（第374号～第377号）

キントウン
プライズマシン。２人同時プレイも。孫悟空の如意棒で５層式回転テーブルの景品を落とす。ＯＰ価格68万円。【大平技研／カワクス、ローラートロン】No.375

コラムス
ＴＶパズルゲーム。落下する宝石を操作し下部で同種の宝石を縦横斜めに３個以上並べて消していく。基板販売のみでＯＰ価格11万８千円。【セガ社】No.377

ラフレーサー
同社“システム24”第６弾。固定画面によるコミカルカーレースゲーム。基板キットＯＰ価格15万８千円、フロッピーディスク６万８千円。【セガ社】No.377

３輪バギー
オフロード向け３輪バイクをデザインしたバッテリーカー。後輪駆動方式。作動時間90秒。作動中エンジン音が流れる。定価43万円。【日邦産業】No.374

ファミリー消防車
少し大き目の３人乗り定置型乗物機。はしご消防車をデザインし、中２階に運転席を設置。消防に関するいろいろな遊び付き。定価75万円。【トーゴ】No.374

ちびっこサーキット
10人乗りの定置回転式乗物機。２人乗りの自動車４台と汽車１台が回る。柱の周りに設置することも可能。ＯＰ価格484万９千円。【朝日エンジニア】No.373

複葉機
定置型乗物機。デザインはアニメチック。主翼にカラフルな点滅ランプを設置。作動中にボタンでホーンが鳴る。２人乗り。定価52万円。【ホープ】No.373

エキサイティング・ブラックジャック
５人用メダルゲーム機。正面の女性ディーラーが立体映像で映し出され話しながらカードを配る。特別ルールも採用。ＯＰ価格580万円。【セガ社】No.374

サンダーレール
パチンコ式メダルゲーム機。ボールを弾きループ、稲妻コースを経てルーレットに入ると、その数字分だけメダルが払出される。定価39万円。【こまや】No.374

アイスクリームやさん
定置型乗物機。移動アイスクリームショップをモデルにしたもので、ボタンでさまざまな遊びができ音声も流れる。４人乗り。定価75万円。【ナムコ】No.377

ファンタジックポニー
定置型乗物機。２頭立ての馬車をデザインしたもので、馬も走るように動く。回る絵も設けられ楽しめる。２人乗り。定価120万円。【ホープ】No.376

ポンキッキひこうき
定置型乗物機。テレビ番組のキャラクターを飛行機に配したデザイン。同番組のテーマソングが流れる。２人乗り。定価85万円。【トーゴ】No.376

おさんぽダックちゃん
定置回転式乗物機。３羽のアヒルを配したミニメリーゴーランドタイプ。アヒルはお尻を振りながら動く。３人乗りで、定価135万円。【真砂工業】No.375

レインボー
レール走行式乗物機。２両編成の電車がレール上を前後進し往復するスイッチバック方式。４人乗り。16mレールの標準セット定価290万円。【ホープ】No.374

ベアーズテレホン
定置型乗物機。ワゴンに乗り、クマまたは乗客同士で電話で話ができるという遊び付き。メロディー、音声も出る。３人乗り。定価86万円。【真砂工業】No.373

総目録索引

ＭＶ25ＴＡ－Ｏ
「ＮＥＯ・ＧＥＯ」マルチビデオシステムのテーブル型キャビネット。カセット６本収納。天板部分を傾斜させることも可能。ＯＰ価格36万円。【ＳＮＫ】No.374

ＭＶ25ＵＰ－Ｏ
「ＮＥＯ・ＧＥＯ」マルチビデオシステムのアップライト型キャビネット。ゲームカセット６本収納。選択ゲームを電飾表示。ＯＰ価格36万円。【ＳＮＫ】No.374

ステイタス　18
ミディ型ＴＶゲーム機キャビネット。ブラウン管の縦横変換、基板、操作盤入れ替えなどメンテナンスは前面で可能。ＯＰ価格18万８千円。【カプコン】No.372

ファンキーパンチョ
イタリアのＢＢＦ社製定置型乗物機。タルを乗せたコミカルな馬に２人がまたがって乗る。サンバ調の軽快なメロディー付き。定価68万円。【テクモ】No.377

まるち かめら あいず MULTI CAMERA EYES No.132

鎮魂賦

鎌先英太郎

ギンが死んだ。

一九八八年五月十一日に生まれ、一九九〇年三月十四日午後三時に死んでしまった。

人間でいうと、だいたい中学生ぐらいの年頃である。猫も人と同じようにこの時期にはまだ貫禄はないのに、非常につっぱっていて、元気はよく活発で生き生きとした動きで生の躍動を感じさせる。

ついこの間、同じ《まるち　かめら　あいず》仲間の山川萬里が猫の話を書いていて、うちの猫とよく似た情況なので家内と茶飲話に苦笑しあったばかりのところへ突然ギンの死がやってきてしまった。

ギンの死の翌日の夕食時に、ビールを飲みながら、いつも元気なギンが背伸びをするようにして私の太股に前足をかけて刺身を催促していたのに、もうそういうことはないとおもううちに、つい不覚にも涙が溢れてきて、家族の顰蹙をかってしまった。

事態はそれだけでは納まらなかった。その翌日には歯が一本抜けてしまう。その数日後から変な寒気が続き、頭の芯に響く頭痛が去らず、気持が悪いとおもっていたら、後頭部から首にかけて、小さいけれど根が深いできものが数箇できていた。近くの医者では分らず、大きな病院に行ったら、まるまる一日をふいにしてしまったのだが、そういうできものの原因は非常に大きな衝撃であるとのことだった。それほどにギンの死はこたえた。

三月にはいるかはいらぬかの頃、ギンが鼻の先でそっと押すかのようにして、食事の時間に牝猫を案内してきた。ギンにもガールフレンドができたのである。それから暫らくの間はギンが先頭に立ち、真中に牝猫、しんがりにはもう一匹の家の猫、牡のチロが連って三匹で暖冬から早くやってきた春の日の中を走りまわっていた。

チロはけっこう悪い猫である。よく後から牝猫にちょっかいを出し、牝猫におおいかぶさっていって、怒った牝猫にふりとばされていた。その間ギンはどうしていたかというと、どうもしていなかったのだ。ギンは気が小さな猫であった。知らないふりをしてゆっくりとそのまま前へ歩んでいく。

きゃしゃなチロにくらべてギンは脚も首も尻尾も太くて、がっしりとした若者らしい猫になり、体重も五Kg、二、三年後には十Kgにはゆきそうな勢いだったが、いかんせん非常に要心深く喧嘩ぎらいの生れついての平和主義者だった。そして、その軀つきに比して滑稽な感じがするほど可愛らしい、澄んだ甘い、鈴をふるような美声の持ち主だった。

つっかけに前足を二本とも揃えてつっこんで、行儀よく座って、「どうですか」とでも言いたそうにして小首を傾げてみせていた。

家内が台所仕事の手を休めて、

「ギン　リン　シャン」

「ニャーンと言ってごらん」

と言えば、生来の美声で鈴をひと振りするようにして応えていた。

もう一匹のチロの声が鳥の鳴き声のようにがらしていたから、ギンの声が一層一際目立っていた。

ギンはオーシーキャットで銀色の雉猫だった。チロがマイケルのような斑をつけた猫で色調が明るいのと色のコントラストがよく、二匹一緒にいるとどちらの色もよく映えていた。

歴史は繰り返すという。ギンの母親のブッちゃんが仔猫を産む前に、家にいた他の猫たちの鼻面を引っ掻いてみな追い出してしまったのだが、皮肉なことに、どうやら今度の牝猫もギンやチロに同じことをやり始めていたようだ。

三月五日まで、ギンもチロも一日、二日と家をあけてしまい、帰ってこない夜があるようになっていた。

チロは二日間ほど帰ってこなくても三日目には帰って家族を喜ばせていたのだが、ギンは三月五日を最後にふっつり姿を見せなくなった。猫はよく家出をしてしまう動物であるから、山川の家の猫と同じように何処か遠くへ行ってしまったのだろうとおもっていた。

そういうところへ、忘れもしない三月十日の昼下り、ギンの美声が一声きこえてきた。急いで窓辺に寄って声がした方を見ると、確かに猫がいるのだがはじめはギンとは分らなかった。毛が随分と汚れてしまいざらついている。野良猫が三匹佇んでいて、一番近くの猫がオーシーキャットであった。しかし汚れが酷すぎて、銀色が燻んで茶っぽく見える。一瞬、ギンだと判断がつかず戸惑った。が尻尾を見たらすぐにギンだと分った。尻尾の端が僧の持つ払子のように心持開いていた。

「ギン」

と呼ぶ。

他の二匹の野良猫は颯と逃げてゆく、ほんの束の間、ギンは小首を傾げて考えたようだがすぐに二匹の後を追って後を振りかえようともせず、一目散に逃げて行った。おもうに、気が小さいギンは牝猫のジャブをくって泡を食う。家の辺りには牝猫がいて怖くて帰ることが出来ない。自分一匹では淋しいというので野良の身内に入れて貰ったのではなかろうか。

悲劇はそれからほんの数日後に起きてしまう。

三月十四日午後二時頃、娘が裏山の下の方の枯草の堆積の上でじっとしているギンを見つけ、シャッターを押して、家を出ている。

午後三時半、息子がテラスにおいてある箱に入ろうとしながら入れず、苦しんでいるギンを見て、ギンを家に入れる。

ギンは口の中に穴があいている。右足の踝が潰れたようになり、左足はふくら脛から踵にかけて鋭利な刃もので削いだように、すぱっと抉られ踵の骨も見えている。

この傷で一時間半かけて枯草の山からテラスの箱までやってきた。間にある一・五米の崖は転げ落ちてやってきたのにちがいない。

その夜ギンは水を飲んだだけだ。しきりに人肌をもとめ軀をこすりつけてきた。

翌日私が出勤する時こちらに来ようとして堀炬燵に落ちた。

帰宅したら思いもかけずギンは死んでいた。最後は宙を掻くようにして足掻いた後こときれたという。

ギンを埋めた土にながい間、水仙が花を開いていた。

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	戦場の狼 II（カプコン） Mercs (Capcom)	8.69
2	1	カダッシュ（タイトー） Cadash (Taito)	7.92
3	3	エイリアンズ（コナミ） Aliens (Konami)	7.64
❹	8	M.V.P.（セガ社） M.V.P. (Sega)	7.47
❺	10	ラフレーサー（セガ社） Rough Racer (Sega)	7.46
6	6	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	7.37
7	7	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	7.24
8	4	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	7.11
9	5	あしたのジョー（タイトー） Success Joe (Taito)	7.06
❿	13	カプコンワールド（カプコン） Capcom World* (Capcom)	6.92
⓫	—	キャメルトライ（タイトー） Camel Try (Taito)	6.90
12	9	ハテナ？の大冒険（カプコン） Adventure Quiz II* (Capcom)	6.59
13	11	苦胃頭捕物帳（タイトー） Quiz Detective Story* (Taito)	6.55
14	12	クルードバスター（データイースト） Two Crude [Crude Buster] (Data East)	6.22
15	14	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	6.14
16	15	１９４１（カプコン） 1941 (Capcom)	5.79
⓱	19	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	5.75
18	18	チャンピオンレスラー（タイトー） Champion Wrestler (Taito)	5.69
19	17	スーパーフォーミュラ（ビデオシステム／タイトー） Super Formula (Video System/Taito)	5.68
⓴	24	ブロックアウト（テクノス） Block Out (Technos)	5.67
㉑	—	メタフォックス（セタ／ビスコ） Meta Fox (Seta/Visco)	5.57
22	16	メジャータイトル（アイレム） Major Title (Irem)	5.52
23	21	ブロクシード（セガ社） Bloxeed (Sega)	5.51
㉔	—	トリオ・ザ・パンチ（データイースト） Trio The Punch (Data East)	5.50
25	23	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System/Namco)	5.44

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＷＧＰ（デラックス）（タイトー） WGP (Deluxe) (Taito)	8.85
❷	3	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.46
❸	8	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	8.00
❹	5	ビーストバスターズ（ＳＮＫ） Beast Busters (SNK)	7.92
5	2	レーシングヒーロー（セガ社） Racing Hero (Sega)	7.86
6	6	バトルシャーク（タイトー） Battle Shark (Taito)	7.76
7	4	ライン・オブ・ファイア（セガ社） Line of Fire (Sega)	7.67
❽	10	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.63
9	9	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.59
10	7	ハード・ドライビン（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.23
11	11	フォートラックス（ナムコ） Four Trax (Namco)	7.00
12	12	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	6.73
13	13	Ｓ.Ｃ.Ｉ.（タイトー） S.C.I. (Taito)	6.65
⓮	15	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.57
⓯	16	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.50

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	麻雀大予言（ビデオシステム） Mahjong Prediction* (Video System)	7.16
2	1	麻雀ねらえ！トップスター（日本物産） Mahjong Top Star* (Nichibutsu)	6.18
❸	5	麻雀キャンパスハンティング（中日本リース） Mahjong Campus Hunting* (Dynax)	5.01
4	4	ギャルの開花（日本物産） Mahjong Gals with Flower* (Nichibutsu)	5.00
❺	—	麻雀ビタミンＣ（ホームデータ） Mahjong C-capsule* (Home Data)	4.88

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	7.50
❷	—	エルバイラ（ミッドウェー） Elvira (Midway)	7.01
3	1	マンデーナイト・フットボール（データイースト） Monday Night Football (Data East)	7.00
4	2	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.10
5	4	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	5.75

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

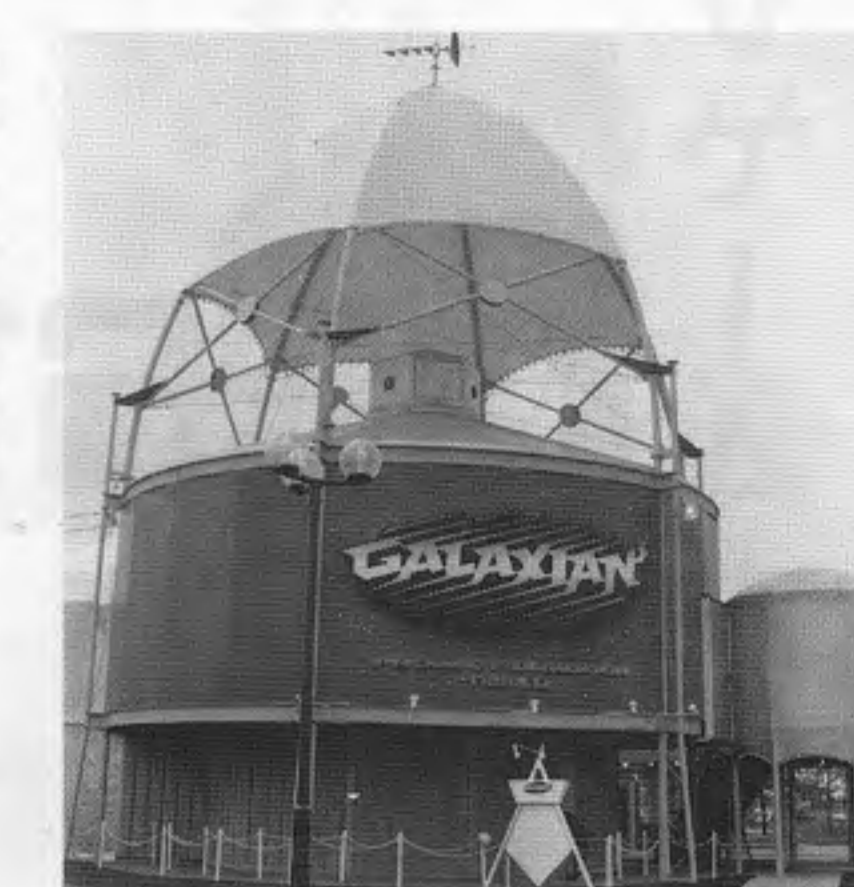
Overseas Readers Column

Nintendo Fire Into NES Piratic Games

Nintendo of America Inc., Redmond, WA, announced on April 16 that an international campaign directed against video rental outlets and other retailers, distributors and importers who are renting or selling counterfeit Nintendo game cartridges for play on the "Nintendo Entertainment System (NES)".

According to Nintendo, its lawsuits for copyright infringement have already been filed in US District Courts in Los Angeles, Minneapolis and Florida to halt the sale of counterfeit Nintendo software. A lawsuit has also been commenced in Federal Court in Ottawa, Canada against defendants located in Quebec, Ontario and British Columbia and the Court issued an order to seize the counterfeit cartridges.

Howard Lincoln, senior vice president of Nintendo of America, said "What's happening here is an outrageous theft of Nintendo's valuable intellectual property rights. Crooks in the Far East have made verbatim copies of legitimate Nintendo video games and have packaged these counterfeits in 'multiple game cartridges'". Those "multiple game cartridges" contain 8-in-1, 10-in-1, 20-in-1 or 4-in-1, etc., video games, and are approximately half the size of legitimate Nintendo cartridges and require an adaptor for play on the "NES". According to Lincoln, the counterfeit Nintendo cartridges and adaptors are being manufactured in Taiwan.

"Nintendo is working closely with US Customs inspectors at ports of entry around the country to ban the importation of these counterfeit cartridges and to seize and destroy any incoming shipments," he said. "Nintendo is no stranger to nationwide campaigns to eliminate counterfeits of its products. In the early 1980's, Nintendo was confronted with massive counterfeiting of its immensely popular 'Donkey Kong' arcade game. Nintendo successfully instituted over thirty lawsuits around the country, and the problem was eliminated".

Namco's Two Attractions In Expo '90

The International Garden and Greenery Exposition '90, the 4th international exposition in Japan, opened in Osaka on April 1, and will be visited by about 20 million persons by September 30 when it is closed. It is equipped with a variety of amusement rides and games.

Expo '90 has 140 ha of space including parking lots, of which 100,000 square meters are alloted to amusement area in which more than 30 types of attractions are arranged. Among them, the major ride "Flying Garden" manufactured by Intamin AG, Switzerland, appeared for the first time in Japan.

Namco's "Galaxian 3"

Two attractions "Galaxian 3" and "The Tower of Druaga" developed by Namco Ltd., Tokyo, were unveiled at the expo for the first time. "Galaxian 3" is played by using a circle screen in a dome on which 28 gunners fight with aliens. 500 yen must be paid per one game per one player. "The Tower of Druaga" is a combination of dark ride and gun game. A 1–4 players car moves along the rails and players shoot down devils appearing before them by a laser gun. When they win a high score, they can advance to the next step. When they win a low score, they are immediately brought to the exit. 600 yen per one game per one player.

These attractions are very popularly, earning a high operation income. However, when payment to Expo '90 Association, etc. are deducted, the operator is said to be incurring a deficit. Namco is expecting a PR effect, and intends to sell these attractions. Apart from them, Namco is operating carnival games at 11 locations, and also the large arcade "Cyber-station". In its 1,238 square meters floor of "Cyber-station", about 270 games (i.e. all amusement games) are operated, and a small part of their operations are undertaken by Capcom and SNK.

Namco Joins "Game Boy" Third Party

Namco Limited, Tokyo, has recently announced that it has become a "third party" to supply softwares for Nintendo's handheld video system "Game Boy". According to Namco, it signed an agreement with Nintendo in last December, and is currently developing "VS. Family Stadium" as a cartridge for "Game Boy" towards an expected shipment in September. Namco will ship "Game Boy" cartridges one after another, but only for the domestic market (as for export, there are no fixed arrangements to date).

Konami Industry Reports Its Favorable Earnings '89

Konami Industry Co., Ltd., Kobe, recently announced that in its fiscal year ended at the end of February 1990, both revenue and net income grew favorably. The sales of coin-op videos showed 17.1% increase over the preceeding year, while those of consumer videos including game cartridges for "Nintendo Entertainment System (NES)" showed 52.0% increase.

According to Konami, its revenue for the fiscal year from March 1989 to February 1990 totaled 37,774 million yen, up 45% over the preceding year, while the net income totaled 4,667 million yen, up 77.8%, and the net income per share was 232.62 yen, up 77.8%. Of the revenue, coin-op videos accounted for 4,278 million yen (including 3,290 million yen of exports), occupying 11.3% of total. The revenue from coin-op videos showed a 17.1% growth over 3,654 million yen (including 2,373 million yen of exports) in the preceding year. The favorable results reflect the increasing shipments of "TMNT" in November 1989 which is gaining popularity in North America and Europe.

The revenue from consumer videos accounted for 32,668 million yen (including 26,775 million yen of exports) occupying 86.5% of total, and showed a 52.0% increase (57.0% increase for exports) over 21,490 million yen (including 17,057 million yen of exports) in the preceding year. It included 24,093 million yen of revenue from game cartridges for "NES" (16,748 million yen in the preceding year), occupying 75.8% of total. Konami attributes the growth to a big hit made by its "NES" cartridges, including "TMNT" and "Bayou Billy".

Konami Industry is listed on the 1st Section of Tokyo and Osaka Stock Exchanges, and is highly rated by general investors, so that its stock price has soared since last fall.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

ヘリコプターのシミュレーションゲーム

エア インフェルノ

ゲームは基礎編と救助編があります。基礎編では、ごく簡単な消火剤を使って火を消す消火練習から始めます。救助編では、タンカー火災、高層ビル火災、人命救助等のスリリングな決死の作業が展開されます。

※操作はスタートボタンでON・OFFし、操作レバーで前進、後退、左右と動かし、レバーの中には消火剤噴射ボタンがあります。足元のペダルで左旋回、右旋回し、スロットルレバーでパワーアップ(上昇)、パワーダウン(下降)します。

ワール・ウインド
WHIRLWIND

アメリカのウイリアムズ社製のピンボール。
ゲームセンターに一台おすすめの機種です。

★筐体の仕様外観は改良のため、予告なく変更する場合があります★

株式会社タイトー　本社：〒102 東京都千代田区平河町 2-5-3 TEL:(03)222-4888